ATARI JOURNAL 12'91

# ATARI journal

sfr 6,–
öS 48,–
DM 6,–

Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT

## Didot Professional
Ein ernstzunehmender Calamus-Konkurrent?

## Software
DATAlight, Sparrow Text, BigScreen & Spex

## Workshop
Elektronische Bildverarbeitung

## SYSTEMS 91
TOS 3.06 und HD-Laufwerke im TT

## Telefonieren mit dem ST: Vier neue DFÜ-Programme im Test

DIGITAL DATA DEICKE, NORDRING 9, 3000 HANNOVER 1, TEL: 0511/6370 -54, -55

AT-SPEED C16 ab DM 444,- / Coprozessor dazu: DM 194,-

# Mega STE, der Renner der Saison !

## Mega STE

Mega STE 1 mit HD-Laufwerk (720 KB und 1.44 MB, siehe rechts) für nur DM 1750,-

Aufpreise:
mit 2 MByte RAM +88,-
mit **4 MByte RAM** **+222,-**

mit 48 MB Platte +444,-
mit 52 MB Platte +666,-
mit **85 MB Platte** **+777,-**
mit 105 MB Platte +888,-

Nun rechnen Sie mal...

Coprozessor 68881 +98,-
Größere Festplatten auf Anfrage

## HD-Diskettenstationen

HD-Diskettenstationen ? Wozu ? - Obwohl die meisten schon wissen warum, möchten wir die Gründe kurz nennen: 1.) doppelt so viel Speicherplatz pro Diskette; 2.) doppelt so schnelle Datenübertragung; 3.) IBM-Diskettenformate können gelesen werden (außer mit uraltem TOS); 4.) sehr günstiges Speichermedium !!! 5.) voll kompatibel zu 720KB Disketten (also normales Arbeiten wie bisher; 6.) sehr hochwertige Qualität (alle Laufwerke von TEAC !) zum günstigen Preis. Um die HD-Option zu nutzen, wird das HD-Modul benötigt.

| | |
|---|---|
| 3.5" HD-Station zum Einbau incl. Anleitung | DM 139,- |
| 3.5" wie vor mit ddd HD-Modul | DM 194,- |
| 3.5" externe HD-Station anschlußfertig | DM 222,- |
| 3.5" wie vor mit ddd HD-Modul | DM 277,- |
| 5.25" HD-Station zum "Einbau" incl. Anleitung | DM 159,- |
| 5.25" wie vor mit ddd HD-Modul | DM 209,- |
| 5.25" externe HD-Station anschlußfertig | DM 244,- |
| 5.25" wie vor mit ddd HD-Modul | DM 294,- |

Direktverkauf in Hannover
Auf Wunsch weltweiter Versand

TEST ST-Magazin 12/91

## Festplatten für ST, STE und TT

Die ddd MicroDisk ist eine sehr kleine anschlußfertige externe Festplatte (Test in ST-Magazin 12/91). Bei der Entwicklung dieser Festplattengeneration wurde besonders auf hohe Zuverlässigkeit und lange Lebensdauer Wert gelegt. So verwenden wir z.B. längsgeregelte Netzteile (eingebaut) anstatt anfälliger Schaltnetzteile, erreichen durch gute Kühlung gerade 25 Grad Celsius Laufwerkstemperatur (entscheidend für Datensicherheit und Lebensdauer) anstatt 40 oder gar 60 Grad, verwenden kugelgelagerte Lüfter für leisen Lauf und lange Lebensdauer, verwenden VDE-gerechte Bauteile zu Ihrer Sicherheit, puffern DMA-In und OUT, haben den SCSI-Bus herausgeführt und benutzen einen der schnellsten Controller. Alles Technik, die man nicht auf den ersten Blick sieht. Design, Größe und Farbe passend zur HD-Diskstation.

**Der Controller**
Speziell für höchste Geschwindigkeit entwickelt, garantieren wir einen Interleave von 1 und erreichen Übertragungsraten bis über 1500 KByte/s. Integrierter Hardwareschreibschutz zur Sicherheit vor Viren (vergessen Sie Passwörter !). Bis zu 7 Festplatten anschließbar. Adressen von außen bzw. durch Software einstellbar (s.Software) Echtzeituhr (baugleich dem Mega ST) nachrüstbar.

**Die Software**
Der Treiber ist voll Atari AHDI 4.0 kompatibel. Neu: Durch Cache bis 512KB (einstellbar) um bis zu Faktor 3.4 schneller ! Neu: Softwaremäßige Unit-Adresseinstellung (52er u. 105er). Voll autobootfähig von jeder Partition. Jede MicroDisk wird komplett eingerichtet geliefert, also anschließen, einschalten und sofort arbeiten (wie mit Disketten, nur bis zu 50 mal schneller).

**Die Laufwerke**
Zum Einsatz kommen ausschließlich modernste 3.5" SCSI-Drives von Seagate und Quantum. Aber Achtung: Quantum ist nicht gleich Quantum ! Wir verwenden nur die Laufwerke der neuen LPS Serie mit 1" Bauhöhe aufgrund des geringeren Laufgeräusches und der höheren Geschwindigkeit. Alle Laufwerke haben Hardware-Autopark-Funktion, parken überflüssig.

**Die Preise**
ddd-MicroDisk 48
mit Seagate ST 157N-1
**DM 888,-** (666,-)

ddd-MicroDisk 52
mit Quantum LPS 52 S
**DM 999,-** (799,-)

ddd-MicroDisk 85
mit Seagate ST 1096N
**DM 1111,-** (888,-)

ddd-MicroDisk 105
mit Quantum LPS 105 S
**DM 1333,-** (1111,-)

Kit-Preise in Klammern (nur Platte und Controller)

## DOS-Computer nach Kundenwunsch ...

Computer nach Maß. Bitte wählen Sie :
(alle Preisangaben gültig bei Abnahme eines Systems)

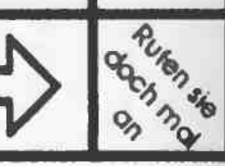
| | |
|---|---|
| **Boards:** | |
| 286/12MHz | DM 189,- |
| 386SX/16MHz | DM 388,- |
| 386SX/20MHz | DM 499,- |
| 386/25MHz | DM 777,- |
| 386/33MHz, 64 KB Cache | DM 966,- |
| 486SX/20MHz, 128 Cache | DM 1588,- |
| 486/33MHz, 256 KB Cache | DM 1999,- |
| **Speicher:** | |
| 1 MByte | DM 129,- |
| 2 MByte | DM 229,- |
| 4 MByte | DM 359,- |
| **Gehäuse/Netzteil:** | |
| Tisch, 200 Watt | DM 179,- |
| Big-Tower, 220 Watt | DM 299,- |
| **Diskettenstation:** | |
| 3.5"/1.44MB TEAC | DM 119,- |
| 5.25"/360KB+1,2MB TEAC | DM 139,- |
| **Grafikkarte:** | |
| Hercules komp. | DM 44,- |
| VGA 800•600 | DM 122,- |
| VGA 1024•768(512KB) | DM 177,- |
| VGA 1024•768(1MB) | DM 255,- |
| **Tastatur:** | |
| Silitek o.ä. | DM 77,- |
| Cherry G81/3000 | DM 129,- |
| Cherry G80/1000 | DM 144,- |
| **FDD/HDD Controller:** | |
| RLL Interleave 1/1 | DM 144,- |
| AT-Bus Controller mit 2•Seriell/1•Parallel | DM 49,- |
| **Festplatte:** | |
| RLL Seagate 32 MB | DM 250,- |
| AT-Bus Seagate 44 MB | DM 366,- |
| RLL Seagate 32+32 MB | DM 490,- |
| AT-Bus Seagate 84 MB | DM 555,- |
| AT-Bus Seagate 125 MB | DM 688,- |
| AT-Bus Seagate 210 MB | DM 1199,- |
| **Kabelsatz:** | |
| FDD/HDD | DM 15,- |
| **Monitor:** | |
| S/W (Herc.) | DM 199,- |
| VGA Graustufen | DM 255,- |
| VGA Farbe 1024•768 | DM 699,- |
| wie vor, strahlungsarm | DM 749,- |
| **Maus:** | |
| Agiler o.ä., 3 Tasten, dyn. | DM 55,- |
| **Betriebssystem (deutsch):** | |
| DR-DOS 5.0 | DM 199,- |
| MS-DOS 4.01 | DM 159,- |
| MS-DOS 5.0 | DM 222,- |

Drucker, Scanner, Plotter, Digitabletts, Notebooks, Monitore u.v.m. in unserer neuen Gesamtpreisliste. Bitte anfordern !



Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend
Samstag und Sonntag geschlossen.

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



# Feedback

## Erste Eindrücke von der Leserumfrage

Die Reaktion auf unsere in der letzten Ausgabe gestartete Leserumfrage ist bis dato derart groß, daß wir an dieser Stelle schon einmal eine kleine Zwischenbilanz ziehen möchten. Überrascht hat uns zunächst einmal die Schnelligkeit, mit der die ersten Fragebogen bei uns eingetroffen sind: Kaum zwei Tage nach dem ersten Erscheinen der Ausgabe quoll unser Redaktions-Briefkasten schon über, und die täglich eingehenden Briefe sind bis heute nicht weniger geworden. Eine detaillierte Auswertung wie auch die Ziehung der Gewinner der zahlreichen Sachpreise steht noch aus, da erst am 30. November Einsendeschluß ist.

Bestimmte Ergebnisse zeichnen sich aber schon jetzt ab: Gerade auf die Frage nach ihrer Meinung zum Atari Journal haben nahezu alle Leser mit einem positiven bis euphorischen Kommentar geantwortet, die Aufforderung 'Weiter so!' war täglich dutzendfach zu lesen. Wir nehmen diese Anerkennung mit Zufriedenheit zur Kenntnis, bestätigt sie uns doch in der Entscheidung für die neue Konzeption des Atari Journals. Auch die Verständlichkeit, die Aktualität und die Preiswürdigkeit wurde immer wieder gelobt.

Natürlich gab es auch Kritik, die wir – gerade wenn sie in repräsentativer Form wie bei einer Leserumfrage geäußert wird – besonders ernst nehmen. Zu Herzen nehmen werden wir uns auf jeden Fall einen Wunsch, den viele Leser geäußert haben: den Wunsch nach kritischeren Testberichten. Bisher war es beim Test eines neuen Produktes vor allem unser Anliegen, das Produkt so zu beschreiben, daß sich der Leser selbst ein Bild machen und sich dann auch ein eigenes, begründetes Urteil bilden kann. Dies wird mit Sicherheit auch ein wesentlicher Aspekt künftiger Testberichte bleiben.

Kritischere Testberichte – das bedeutet für uns vor allem, Soft- und Hardware nach objektiven Kriterien zu testen und die Ergebnisse in objektiver Form weiterzugeben. Da das Atari Journal jedoch – wie übrigens die meisten anderen Fachzeitschriften auch – überwiegend auf externe Autoren angewiesen ist, stellt sich dabei ein weiteres Problem: Ein Testergebnis müßte – will man ihm das Gewicht eines wissenschaftlichen Versuchsergebnisses beimessen – eindeutig reproduzierbar sein, wer auch immer einen Testbericht verfaßt. Hier haben wir in der Vergangenheit immer wieder feststellen müssen, daß beispielsweise ein Programmierer ganz andere Prioritäten beim Testen setzt als ein reiner Anwender. Auch die beim Testen verwendete Hardware spielt eine wichtige Rolle, denn so bleiben manches Mal Inkompatibilitäten verborgen, die bei einem anderen Testgerät entdeckt worden wären. Man denke hier nur an den Test eines Textverarbeitungsprogramms, das auf einem Drucker tolle Ergebnisse produziert, während es mit einem anderen Modell kaum zu benutzen ist.

Zu beurteilen ist neben der Leistung und der Kompatibilität eines Produktes weiterhin auch das Preis-/Leistungsverhältnis unter besonderer Berücksichtigung vergleichbarer Produkte. Hier wird also vom Tester neben der ausführlichen Beschäftigung mit dem getesteten Programm/Gerät auch ein möglichst präziser Marktüberblick mit detaillierter Kenntnis ähnlicher Produkte verlangt - eine Anforderung, die gerade bei komplexen Programmen kaum zu erfüllen ist.

Wie groß die Probleme auch sein mögen: Wir nehmen diesen Wunsch unserer Leser sehr ernst und werden schon in der nächsten Ausgabe eine Reihe von Testkriterien vorstellen, die bei allen zukünftigen Artikeln zu einem objektiven und sachlichen Ergebnis beitragen sollen.

In diesem Sinne

C. Strasheim

Christian Strasheim

# INHALT

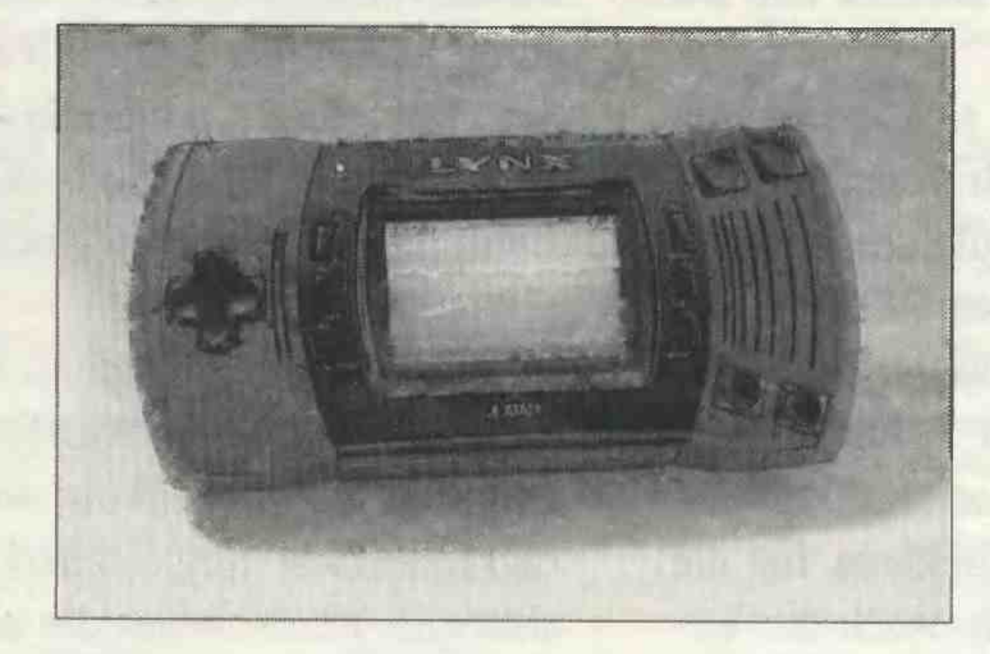


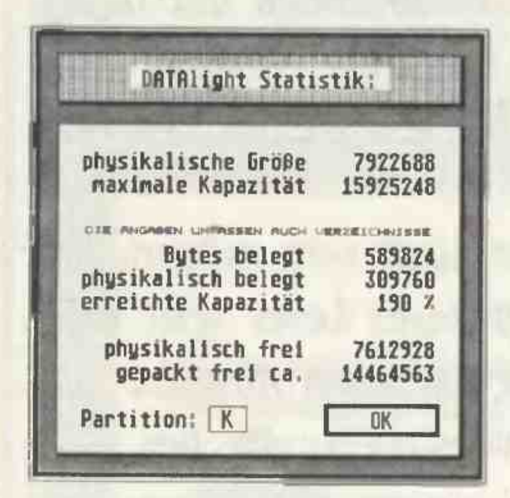

Von 3K stammt ein neues DTP-Programm, das gute Chancen hat, ein ernsthafter Konkurrent für Calamus zu werden. Die Stärken und Schwächen des Programms zeigt unser Testbericht. **Seite 20**




Gleich vier brandneue DFÜ-Programme haben wir für Sie entdeckt und getestet. Was RUFUS 1.10, STalker, Stealth und G.I.M.E. leisten, erfahren Sie in unserem DFÜ-Special ab **Seite 31**

Nicht nur eine neue und kompaktere LYNX, sondern auch interessante Neuigkeiten zum Atari TT und zum ST Book gab es auf der SYSTEMS 91 in München. Details ab **Seite 24**







Nach DataDiet stellen wir Ihnen mit DATAlight von Logilex in dieser Ausgabe ein weiteres Tool zur automatischen Datenkomprimierung vor. **Seite 42**




ChessBase ist eine Datenbank für Schachprofis, die den Überblick über die zahlreichen internationalen Schachturniere nicht verlieren möchten und gleichzeitig schnellen Zugriff auf bestimmte Partien und Eröffnungen brauchen. Die Erfahrungen eines Schach-Experten und Computer-Laien beschreibt unser Bericht. **Seite 86**

## AKTUELL

**News** 6
Neue Produkte rund um den Atari ST und TT

**Neues aus den USA** 10
Aktuelles von der COMDEX und weiteren US-Messen.

**Neue PD-Software** 12
Die aktuellen Neuerscheinungen aus der J-, V- und S-Schiene.

## REPORT

**SYSTEMS 91 in München** 24
Kleine Sensationen von und rund um Atari.

**PD Background** 100
Cornelius Bode – Der Autor von Explode und AutoKost

## SOFTWARE

**Didot Professional** 20
Endlich ein ernstzunehmender Calamus-Konkurrent?

**Orbyter** 28
Dateiverwaltungs-Tool mit interessantem Konzept

**RUFUS doch mal an!** 31
Mit der neuen Version 1.10 des beliebten Terminalprogramms.

**STalker und STeno** 33
Terminalprogramm und Texteditor als Accessory

**Stealth** 36
Kompatibel zu Flash: Ein neues Terminalprogramm aus den USA

**G.I.M.E.** 37
Grafik-DFÜ – was steckt dahinter?

**DATAlight** 42
Ein weiteres Programm zur automatischen Datenkomprimierung

**EasyRider** 44
Der professionelle Assembler/Disassembler jetzt auch für den TT

**FSMGDOS in der Praxis** 48
Welche Programme arbeiten mit FSMGDOS zusammen?

**Interface** 52
Ein zweiter Blick auf das Resource-Construction-Set von Shift.

**DC Shower** 54
Texte, Bilder, Sounds oder Archive: DC Shower zeigt sie an.

**DC Utilities** 56
Eine Sammlung kleiner, aber feiner Tools.

**ChessBase** 86
Die Datenbank der Schach-Großmeister

**The In-Activator** 92
Virenkiller der kommerziellen Art: Das Geschäft mit der Angst

**BigScreen & Spex** 112
Im Doppelpack: Zwei saubere Tools von SciLab

**Zitat** 120
Zitat-Datenbank und Quiz in einem

**Sparrow Text** 121
Eine Textverarbeitung für DM 89,- – gibt's das?

## HARDWARE

**Famoses Duo** 38
Das neue Streamer-/Festplatten-System von veba applications.

## GRUNDLAGEN

**Phoenix** 58
Was kann die neue Version 1.5 dieser Datenbank?

**TeX-Kurs** 77
Teil 4 zeigt, wie man mathematische Formeln mit TeX zaubert.

**Kalkulieren mit K-Spread 4** 82
Vom Rechenblatt hin zur Präsentationsgrafik

**Elektronische Bildverarbeitung** 94
Im ersten Teil unseres Workshops erfahren Sie Grundlegendes zur Scan- und Drucktechnik.

**Computer & Recht** 118
Aktuelles zu den Themen Datenschutz und Telefaxwerbung

## SPIELE

**Vroom** 104
Formel-1-Fieber auf dem ST – ein neues Game von Langhor

**OXYD II** 106
Noch mehr Rätsel und noch mehr Spaß mit OXYD II

**Spacola** 107
Der etwas andere Invader: Abenteuer im Weltraum

**M.U.D.S.** 109
Sport ist Mord: Bei M.U.D.S. dürfen Sie das ruhig wörtlich nehmen.

## PUBLIC DOMAIN

**Codec** 61
Texteditor mit DFÜ- und Verschlüsselungs-Routinen.

**Walter** 63
Der universell einsetzbare Datenverwalter

**MegaDraw** 65
Ein Zeichenprogramm mit mega-vielen Funktionen und 3D-Teil.

**Picasso** 66
Zeichenkünstler in allen drei Auflösungen

**Eiskalt** 69
Ähnlichkeiten mit OXYD sind reiner Zufall ...

**AE-Menue** 71
Adreßetiketten menü-gesteuert bedrucken

**xEDIT** 73
Schneller Texteditor für fast beliebige Bildschirmauflösungen

**Dateien im ZOO** 89
Wir erläutern Ihnen die Bedienung des Archivers ZOO.

## RUBRIKEN

**Leserforum** 114
**Kleinanzeigen** 125
**Inserentenverzeichnis** 129
**Vorschau & Impressum** 130





Eine große und schnelle Festplatte, ein integrierter Streamer – was will man mehr? Vielleicht einen externen Hostadapter, eine SCSI-Schnittstelle oder ein schwarzes Gehäuse? Dann sollten Sie gleich mal nachschauen auf **Seite 38**




Handscanner sind ein echter Verkaufsschlager geworden. Doch leider schweigen sich die dazugehörigen Handbücher meist über den theoretischen Hintergrund aus. Diese Lücke schließt unser Workshop zum Thema Elektronische Bildverarbeitung, der in dieser Ausgabe startet. Im ersten Teil erfahren Sie Grundlegendes zur Scan- und Drucktechnik.
**Seite 94**



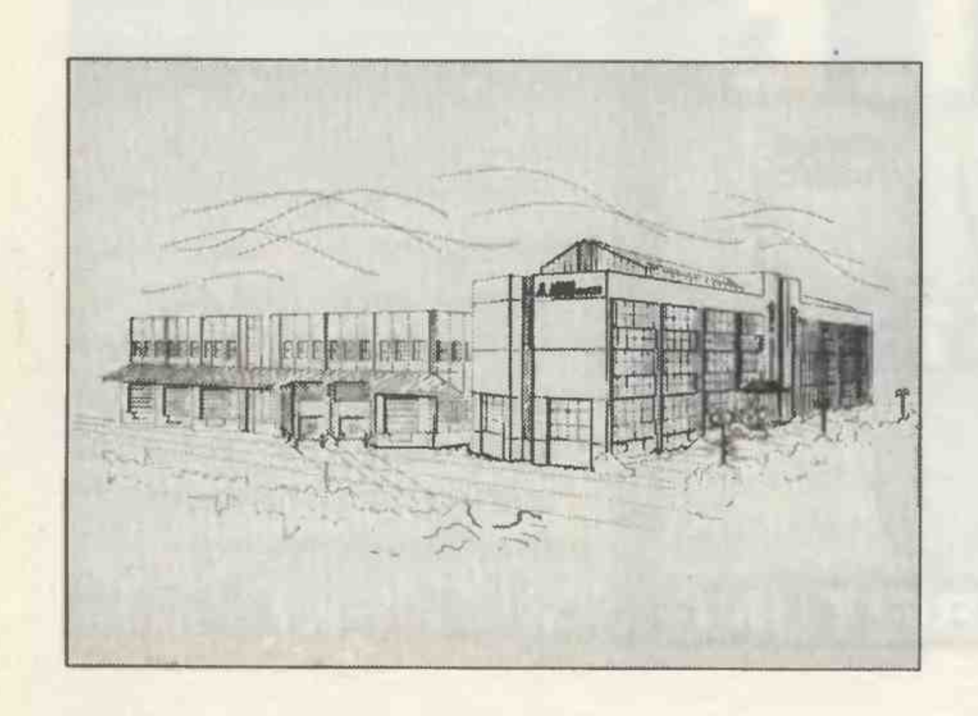

OXYD II und Spacola von Meinolf Schneider – zwei intelligente und witzige Spiele für den Monochrom-Bildschirm. Details erfahren Sie in unseren Testberichten auf **Seite 106 & 107**




Eines von weiteren Top-Games für den Atari, die wir diesmal testen: Der Formel-1-Simulator Vroom von Langhor. **Seite 104**

# NEWS

## Atari baut neues Verwaltungsgebäude in Schwalbach



In Schwalbach am Taunus entsteht das neue Domizil des internationalen Computerherstellers. Der gesamte Komplex wird in Eigenregie von Atari realisiert und addiert sich auf rund 20 Millionen Mark. Nach dem neuen Fertigungswerk, das zur gleichen Zeit in Südostasien entsteht, ist das die größte Investition von Atari weltweit.

Das viergeschossige Verwaltungsgebäude mit rund 6.000 qm bebauter Fläche ist ein unübersehbarer Beweis für das Vertrauen, daß Atari in den deutschen Markt hat. Die Höhe der Investition unterstreicht die Bedeutung des Standortes Deutschland für Europa, die insbesondere durch die geänderten politischen Verhältnisse wie die Öffnung Osteuropas noch gestiegen ist. Zu dem Verwaltungsgebäude gehört ein großflächiges Lager, um künftigen Anforderungen an den Vertrieb zügig nachzukommen. Die großzügig ausgestatteten Büros ermöglichen eine schnelle und reibungslose Abwicklung der Verwaltungsarbeiten. Testräume für Technik und Support gehören ebenso zu dem Gebäudekomplex wie die Schulungsräume für Kunden und Anwende sowie eine Tiefgarage mit 90 Parkplätzen. Den Leuten vom Bau, dem Generalunternehmer Wayss & Freytag AG blieb eine Gesamterstellungszeit von 12 Monaten. Bereits im Spätsommer 1992 wird die Atari-Mannschaft einziehen.

Atari Computer GmbH, Frankfurter Str. 89-91, 6096 Raunheim

## Mega-Vision 300

Mit der Mega-Vision 300 stellt die Sang Computersysteme GmbH aus Essen eine universelle Grafikkarte für den Atari Mega STE und TT vor. Über den VME-Bus betrieben, basiert sie auf dem revolutionären Controller Inmos G300, der frei wählbare Punktfrequenzen, Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht. Die darstellbaren Auflösungen liegen zwischen 320x200 und 1280x1024 (noninterlaced), dabei können 2, 4, 16 oder 256 Farben (aus 16 Millionen Farben wählbar) oder auch 16 Millionen Farben gleichzeitig dargestellt werden. Der 1 MByte große Bildspeicher ist mit speziellen Video-RAMs aufgebaut, die extrem schnelles Zeichnen und ergonomische Bildfrequenzen ermöglichen. Im Handel steht die Mega-Vision 300, die auch auf der CeBIT vorgestellt wird, ab März 92 zur Verfügung. Mit einem Endkundenpreis von unter 1.500,- DM für die Standardversion bietet die Mega-Vision 300 ein bisher unerreichtes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Sang Computersysteme GmbH, Kruppstr. 82, 4300 Essen 1, Tel. 0201/82020-0

## Telefonbuch von Data Becker

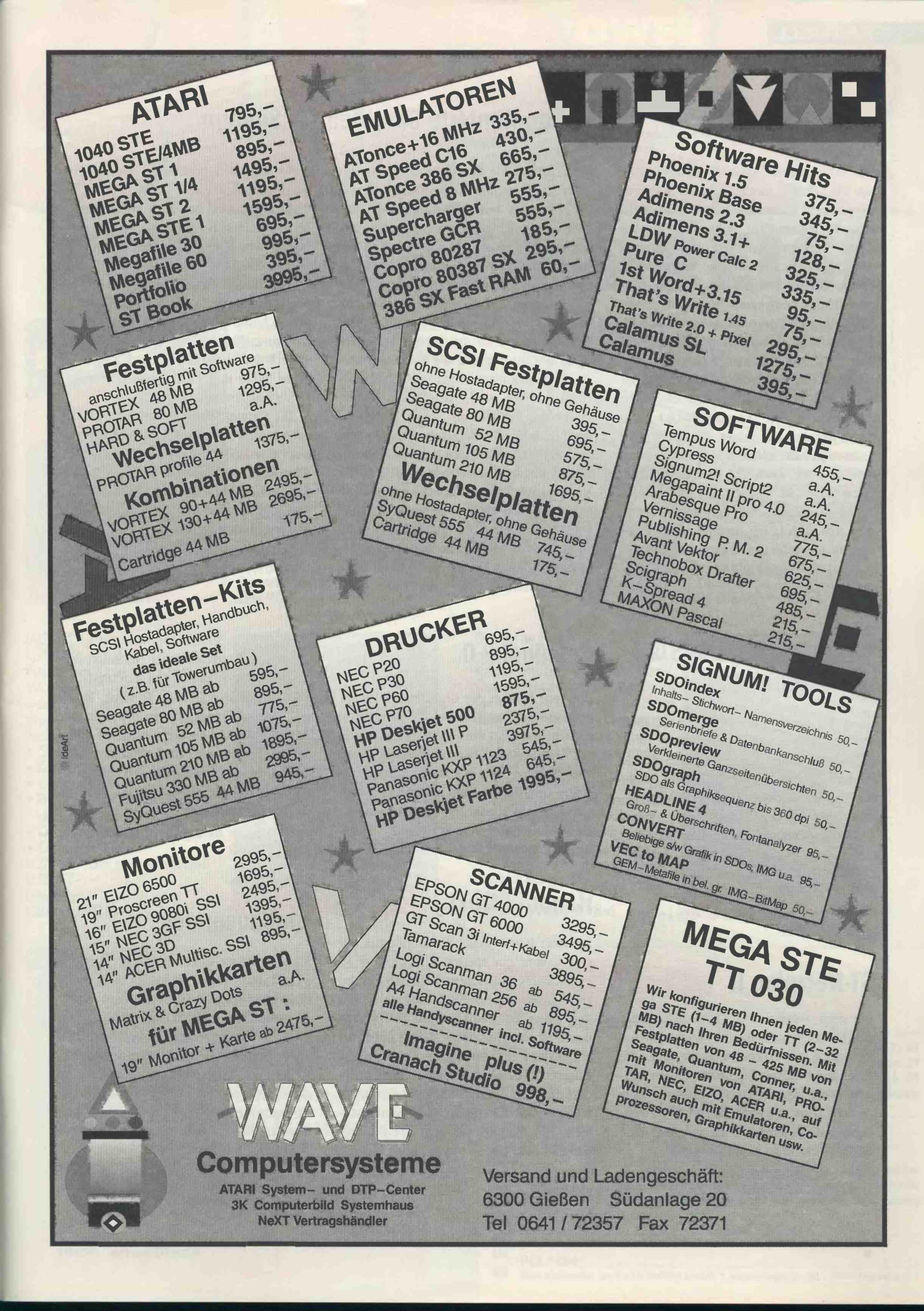
Seit dem 1. Juli 1990 ist es wesentlich einfacher, Telefone und Zubehör an die eigene Telefondose anzuschließen. Die bundesdeutschen Telefonläden der Telekom haben schnell Konkurrenz durch private Anbieter bekommen. Grund genug, für den Düsseldorfer Soft- und Hardware-Verlag Data Becker ein Buch herauszubringen, das Licht in den mittlerweile unübersichtlich gewordenen Markt an Telefongeräten bringt. Neben dem Vergleich verschiedener Modelle und deren Leistungsumfang, der zur Kaufentscheidung die nötigen Fakten bietet, werden Hinweise zur richtigen Installation gegeben und die wichtigsten Telefonfunktionen vorgestellt. Die Übersicht der vorgestellten Geräte geht von einfachen Telefonen über Anrufbeantworter bis hin zu Fax-Geräten. Mit vielen Tabellen zur schnellen Übersicht und sinnvollen Abbildungen zur Verdeutlichung der komplizierteren Sachverhalte ist es ein unverzichtbares Buch für alle, die sich eingehender mit diesem Thema beschäftigen wollen oder müssen. Data Beckers Telefonbuch ist erhältlich zum Preis von DM 24,80 und hat einen Umfang von 280 Seiten (ISBN 3-89011-344-3).

Data Becker GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf, Tel. (0211) 310010

## 12 MByte für Mega STE

Ab Anfang Dezember ist von der Firma GengTec die Speicherkarte RAM+ ME erhältlich, die eine Erweiterung des Mega STE auf 8 oder 12 MByte Speicher erlaubt. Der VME-Bus-Einschub verfügt über einen schnellen Memory-Controler und belegt den Adreßraum $40000 bis $7FFFFF bzw. $BFFFFF, der als Fast-RAM verwaltet wird. Zusätzlich besitzt die Karte einen Steckplatz für das reSOLUTION Farbgrafik-System von GengTec. Der Preis für die auch nachträglich erweiterbare 8 MByte-Version beträgt DM 998,-, während die 12 MByte-Version für DM 1.398,- erhältlich ist.

GengTec, Gerald Geng, Teichstr. 20, 4020 Mettmann, Tel. (02104) 22712


ATARI
1040 STE 795,–
1040 STE/4MB 1195,–
MEGA ST 1 895,–
MEGA ST 1/4 1495,–
MEGA ST 2 1195,–
MEGA STE 1 1595,–
Megafile 30 695,–
Megafile 60 995,–
Portfolio 395,–
ST Book 3995,–
EMULATOREN
ATonce+16 MHz 335,–
AT Speed C16 430,–
ATonce 386 SX 665,–
AT Speed 8 MHz 275,–
Supercharger 555,–
Spectre GCR 555,–
Copro 80287 185,–
Copro 80387 SX 295,–
386 SX Fast RAM 60,–
Software Hits
Phoenix 1.5 375,–
Phoenix Base 345,–
Adimens 2.3 75,–
Adimens 3.1+ 128,–
LDW Power Calc 2 325,–
Pure C 335,–
1st Word+3.15 95,–
That's Write 1.45 75,–
That's Write 2.0 + Pixel 295,–
Calamus SL 1275,–
Calamus 395,–
Festplatten
anschlußfertig mit Software
VORTEX 48 MB 975,–
PROTAR 80 MB 1295,–
HARD & SOFT a.A.
Wechselplatten
PROTAR profile 44 1375,–
Kombinationen
VORTEX 90+44 MB 2495,–
VORTEX 130+44 MB 2695,–
Cartridge 44 MB 175,–
SCSI Festplatten
ohne Hostadapter, ohne Gehäuse
Seagate 48 MB 395,–
Seagate 80 MB 695,–
Quantum 52 MB 575,–
Quantum 105 MB 875,–
Quantum 210 MB 1695,–
Wechselplatten
ohne Hostadapter, ohne Gehäuse
SyQuest 555 44 MB 745,–
Cartridge 44 MB 175,–
SOFTWARE
Tempus Word 455,–
Cypress a.A.
Signum2! Script2 a.A.
Megapaint II pro 4.0 245,–
Arabesque Pro a.A.
Vernissage 775,–
Publishing P. M. 2 675,–
Avant Vektor 625,–
Technobox Drafter 695,–
Scigraph 485,–
K–Spread 4 215,–
MAXON Pascal 215,–
Festplatten–Kits
SCSI Hostadapter, Handbuch, Kabel, Software
das ideale Set
(z.B. für Towerumbau)
Seagate 48 MB ab 595,–
Seagate 80 MB ab 895,–
Quantum 52 MB ab 775,–
Quantum 105 MB ab 1075,–
Quantum 210 MB ab 1895,–
Fujitsu 330 MB ab 2995,–
SyQuest 555 44 MB 945,–
DRUCKER
NEC P20 695,–
NEC P30 895,–
NEC P60 1195,–
NEC P70 1595,–
HP Deskjet 500 875,–
HP Laserjet III P 2375,–
HP Laserjet III 3975,–
Panasonic KXP 1123 545,–
Panasonic KXP 1124 645,–
HP Deskjet Farbe 1995,–
SIGNUM! TOOLS
SDOindex
Inhalts– Stichwort– Namensverzeichnis 50,–
SDOmerge
Serienbriefe & Datenbankanschluß 50,–
SDOpreview
Verkleinerte Ganzseitenübersichten 50,–
SDOgraph
SDO als Graphiksequenz bis 360 dpi 50,–
HEADLINE 4
Groß– & Überschriften, Fontanalyzer 95,–
CONVERT
Beliebige s/w Grafik in SDOs, IMG u.a. 95,–
VEC to MAP
GEM–Metafile in bel. gr. IMG–BitMap 50,–
Monitore
21" EIZO 6500 2995,–
19" Proscreen TT 1695,–
16" EIZO 9080i SSI 2495,–
15" NEC 3GF SSI 1395,–
14" NEC 3D 1195,–
14" ACER Multisc. SSI 895,–
Graphikkarten
Matrix & Crazy Dots a.A.
für MEGA ST :
19" Monitor + Karte ab 2475,–
SCANNER
EPSON GT 4000 3295,–
EPSON GT 6000 3495,–
GT Scan 3i Interf+Kabel 300,–
Tamarack 3895,–
Logi Scanman 36 ab 545,–
Logi Scanman 256 ab 895,–
A4 Handscanner ab 1195,–
alle Handyscanner incl. Software
Imagine plus (!)
Cranach Studio 998,–
MEGA STE
TT 030
Wir konfigurieren Ihnen jeden Mega STE (1–4 MB) oder TT (2–32 MB) nach Ihren Bedürfnissen. Mit Festplatten von 48 – 425 MB von Seagate, Quantum, Conner, u.a., mit Monitoren von ATARI, PROTAR, NEC, EIZO, ACER u.a., auf Wunsch auch mit Emulatoren, Coprozessoren, Graphikkarten usw.
WAVE
Computersysteme
ATARI System– und DTP–Center
3K Computerbild Systemhaus
NeXT Vertragshändler
Versand und Ladengeschäft:
6300 Gießen Südanlage 20
Tel 0641 / 72357 Fax 72371
© ideArt

## Die Bibel auf dem ST

Das 'Jahr der Bibel' 1992, ausgerufen durch alle christlichen Kirchen, macht auch vor dem Atari ST nicht halt. Fish, die elektronische Wortkonkordanz, hilft allen, die mit Gottes Wort umgehen und einen Atari ST mit mindestens 1 MByte und einen Monochrom-Monitor besitzen. Das leistungsfähige, leicht zu bedienende Programm durchsucht die zum Lieferumfang gehörende Bibel (Elberfelder Übersetzung) in einer Minute nach dem Vorkommen beliebig einzugebender Begriffe. Einzelne Bücher der Bibel lassen sich anwählen, um die Suche einzugrenzen. Die Ausgabe erfolgt dann durch Anzeigen des Verses, der das gesuchte Wort enthält, auf dem Monitor oder auf dem Drucker. Auch das gezielte Aufrufen eines Verses ist möglich. Für die weitere Arbeit in Exegese und Hermaneutik kann man sich auch Listen zusammenstellen lassen, die alle gefunden Verse beinhalten.

Volker Uecker, Hohenkamp 2, 2308 Preetz, Tel. (04342) 83842

## Handoptimierte Schriften für Signum

Die Schriftfamilie Roman Modern, die seit mehr als einem Jahr auf dem Markt ist und vor allem im wissenschaftlichen Bereich viele Anwender gefunden hat, erhält Zuwachs: Zum einen ist, stilistisch abgestimmt auf die Roman Modern, ein Paket für mathematische Anwendungen erhältlich. Dieses Paket orientiert sich am TeX-Standard und enthält neben einem großen Bestand an mathematischen Symbolen alle Schriftarten, die für den professionellen mathematischen Text- und Formelsatz nötig sind: Griechisch kursiv, Blackboard-Zeichen in zwei Varianten, Fraktur, kalligrafische Zeichen sowie einen Font mit vergrößerbaren Zeichen inklusive Makros für den abgesetzten Formelsatz. Da eine für alle mathematischen Anwendungsbereiche gleichermaßen sinnvolle Tastaturbelegung vor allem der Symbolfonts kaum zu finden ist, liegt dem Schriftpaket ein kleines Utility bei, mit dem auf einfache Art die Tastaturbelegung der Fonts geändert und Belegungslisten abgespeichert werden können.

Weiterhin sind nun auch zwei serifenlose Schriftfamilien verfügbar, die sich ebenfalls an dem hohen Standard der TeX-Fonts orientieren. Die Familie Modern Sans enthält fünf Schnitte in je sieben Größen und die Familie Modern Sans Condesed drei Schnitte in ebenfalls sieben Größen. Im Unterschied zu den TeX-Fonts handelt es sich bei den Italic-Schnitten aber um echte Italics und nicht nur um schräggestellte Zeichen (slanted).

Die Signum-Schriften sind für 24-Nadel- oder Laserdrucker zum Preis DM 100,- für das Paket Modern Math, DM 135,- für Modern Sans sowie für DM 85,- für Modern Sans condensed erhältlich. Informationen und Schriftproben (DM 2,- Rückporto) können angefordert werden.

Types, Holger Schlicht, Ketzendorfer Weg 4h, 2104 Hamburg 92, Tel. (040) 7016492

## Mega-Bus für alle STs zum Nachrüsten

Ein großer Nachteil der alten ST-Computer ist das Fehlen des Systembusses (Mega-Bus), der in den Mega-ST-Geräten implementiert ist. Von der Firma Helmut Schilling stammt nun das 'Mega-Bus Interface'. Diese Erweiterung erlaubt es, jeden ST-Rechner nachträglich mit dem Mega-Bus auszurüsten. Somit ist es nun erstmals möglich, Grafikkarten an den alten Rechnern zu betreiben.

Helmut Schilling, Willbecker Str. 67, 4006 Erkrath 2, Tel. (02104) 449623

## ST-Netzplan II

Die neue Version von ST-Netzplan bietet neben vier verschiedenen Projektanalysen jetzt auch eine DTP-Schnittstelle, über die Texte und Grafiken exportiert werden können. Weiterhin stehen verschiedene Zeiteinheiten zur Auswahl und eine Verwendung von Meilensteilen ist möglich. Eine MS-DOS-Version ist in Vorbereitung.

Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13, Tel. (06151) 56057

## ScanTool 2.0

Die neue Version der Graustufen-Bildbearbeitungs-Software ScanTool aus dem Hause Marvin liegt jetzt vor. ScanTool erleichtert das Arbeiten mit Graustufenbildern: Bilder von Schwarz/Weiß-Scannern werden in echte Graustufenbilder gewandelt. Selbst schwierige 3x3- oder 6x6-Rasterungen von Handy-Scannern werden korrekt umgewandelt. ScanTool in der Version 2.0 bietet die direkte Bearbeitung der Gradationskurve per Spline-Funktion und leistungsfähige Funktionsmakros (Dichte, Kontrast, Mittelton, Gamma-Korrektur). Auch prozentuale Änderungen sind einfach einstellbar. Bilder werden millimetergeanu vergrößert oder verkleinert und in druckfähigen Rastern als IMG-Dateien oder als Graustufen-Bilder im TIF-Format ausgegeben.

Trillian Computer AG, Eisfeldstr. 6, CH-8050 Zürich, Tel. (01) 3022179

## Handel Direkt

Auf dem Hause Weide Elektronik aus Hilden stammt ein speziell für den Atri ST entwickeltes Warenwirtschaftssystem, das als Einplatz- und Mehrplatzlösung (PAM's Net) eingesetzt werden kann. Seit Anfang dieses Jahres wird dieses System mit 6 Arbeitsplätzen bei der Firma Weide bereits eingesetzt. Geeignet ist dieses System jedoch für jedes Unternehmen mit Warenumschlag sowie für Dienstleistungsunternehmen, zum Beispiel aus dem DTP-Bereich. Handel Direkt gibt es bereits ab DM 698,-.

Weide Elektronik GmbH, Feldstr. 2, 4010 Hilden, Tel. (02103) 5927

## Umbauservice

Für alle, die mit ihrem 'normalen' Atari ST/STE/TT nicht mehr zufrieden sind, bietet die Firma SL Digital Support Sandro Lucifora einen Ein- und Umbauservice an. Im Angebot der Solinger Firma stehen Tower-Umbauten, Einbau von Speichererweiterung und Emulatoren, individuelle Hardwareänderung, uvm. Die entsprechende Hardware kann direkt bei SLDS bezogen werden. Aber auch mitgelieferte Hardware wird schnell und fachgerecht eingebaut.

SL Digital Support Sandro Lucifora, Stübbener Straße 46, 5650 Solingen 19, Tel. (0212) 314368

# Neues aus den U.S.A.

## It's Showtime! Atari-Messen in Las Vegas, San Jose und Washington

### Comdex, Las Vegas

Am 21. Oktober öffnete die größte amerikanische Computermesse, die COMDEX, ihre Pforten und verwandelte die Spielermetropole Las Vegas für eine Woche wieder einmal in das Mekka aller Computerfreaks und Datenkünstler. Hatte Atari hier letztes Jahr noch mit der überraschenden Vorstellung des Mega STE für Schlagzeilen gesorgt, so gab es auf Basis des 68000-Prozessor diesmal von Atari nichts neues zu sehen. Auch die Verfügbarkeit des ST Book, die ja noch im September 'in geringen Stückzahlen' für Mitte Oktober angekündigt worden war, wird wohl noch etwas auf sich warten lassen. Ein am Gehäuse leicht beschädigtes Einzelstück wurde von PR-Manager Bob Brodie dem interessierten Messepublikum vorgeführt. Dafür hatte man bei Atari drei Neuzugänge im MS-DOS-kompatiblen Bereich zu verzeichnen: einen Notebook 386SX und zwei neue Tischmodelle, den 386DX-40 und den 386SX-20. Alle drei Geräte sollen mit MS-DOS 5.0 und Windows 3.0 ausgeliefert werden.

### Seybold in San Jose

Der Oktober stand in den USA ganz im Zeichen diverser Computershows und Messen. Der Reigen wurde vom 2. bis 4. Oktober in San Jose, Kalifornien, eröffnet, wo die Seybold-Computer-Publishing-Exposition abgehalten wurde. Hierbei handelt es sich um eine High-End-DTP-Messe ganz im Stile der im April in Chicago abgehaltenen CEPS-Show (siehe Atari PD Journal 6/91). Die Ausstellung wurde im San-Jose-Convention-Center, im Herzen des berühmten Silicon Valley abgehalten. 260 Aussteller führten dem zahlreich erschienenen Fachpublikum ihre Electronic-Publishing-Lösungen vor. Am Ende konnte ein neuer Besucherrekord von 25.000 Anwendern, Händlern und Entwicklern verzeichnet werden.

Wie auch auf der CEPS im Frühjahr, so hatte Atari in San Jose unter dem Namen der neu formierten Professional-Systems-Group einen Stand. An insgesamt 10 Workstations führten die folgenden amerikanischen Firmen ihre Produkte vor: ISD Marketing, SoftLogik Publishing, Code-Head Software, Compo, Hell-Linotronic, Goldleaf Computerbild, Epson America, General Parametics und Mitsubishi.

ISD Marketing zeigte Calamus SL und tms Cranach Studio. An einem TT wurde Multimedia-Publishing mit Calamus SL in Verbindung mit einer Videokamera und einem SLM605 Laserdrucker bzw. einem Spectrastar Farbthermodrucker vorgeführt. Auf einem anderen TT lief Calamus SL im Direktanschluß an eine Linotronic 530 Belichtungsmaschine, und daneben konnte man tms Cranach Studio in Zusammenarbeit mit einem 300 dpi Farbscanner von Epson und einem Mitsubishi-Farbdrucker bewundern.

Goldleaf Publishing zeigte ebenfalls an drei TT-Workstations die 3K-Computerbild-Produkte Sherlook, Didot Professional und Retouche Professional CD aus Deutschland. SoftLogik zeigte PageStream 2.1 (den amerikanischen Publishing Paster Master) an einem TT mit TTM-195 Großbildschirm. Die Postscript-ausgabe erfolgte wahlweise über eine Linotronic 530 oder einen SLM 605 unter Zuhilfenahme von Ultrascript. Deron Kazmaier von SoftLogik ließ außerdem verlauten, daß zur Zeit zwei CDs in Arbeit seien, die ab November erhältlich sein sollen. Die eine CD soll die komplette Image-Club Clip-Art-Sammlung enthalten und für $799 erhältlich sein soll. Auf der zweiten CD sollen sich ca. 600 Adobe-Type-I-Zeichensätze befinden. Kauft man letztere CD für $200, so sind aber zuerst nur 20 Fonts zugänglich. Alle anderen Fonts liegen in verschlüsselter Form auf der CD vor. Will man weitere Fonts benutzen, muß man die Lizenzgebühr für den gewünschten Font an SoftLogik entrichten, um die zur Entschlüsselung benötigten Codes zu erhalten. Für $3999 bekommt man eine CD auf der alle Fonts bereits entschlüsselt sind. CodeHead Software führte die Trade iT-Produkte AvantVektor und ReproStudio vor, während Compo mit seinem Postscript-Interpreter CompoScript debütierte.

Auch Seybold war, wie schon im Frühjahr CEPS, für Atari ein großer Erfolg. Das Fachpublikum, aber auch die Fachpresse, war von der Leistung der am Stand der Professional-Systems-Group gezeigten Produkte positiv überrascht. Vertreter einschlägiger US-DTP-Zeitschriften führten längere Gespräche mit den Atari-Entwicklern und ließen sich interessiert deren Produkte vorführen.

### WAACE-Atarifest in Washington D.C.

Zehn Tage nach der Seybold-Show fand am 12./13. Oktober in Reston, Virginia, in der Nähe von Washington DC, das 8. jährliche WAACE AtariFest statt. WAACE steht für 'Washington Area Atari Computer Enthusiasts'. Hierbei handelt es sich um einen Zusammenschluß von sechs lokalen Atari-Clubs aus dem Bereich Maryland, Virginia und Washington. Die Veranstaltung wurde im Kongreßzentrum des Sheraton-Hotels in Reston, Virginia abgehalten. Ist die im September abgehaltene Glendale-Show (Atari Journal 11/91) die größte Atari-Only-Show der Westküste, so kann man das WAACE-Atarifest ohne Zweifel als die größte Atari-Only-Show der amerikanischen Ostküste bezeichnen. Über 30 Aussteller boten für zwei Tage ihre Waren rund um den Atari ST/TT feil. Atari USA selbst war mit keinem eigenen Stand vertreten, da WAACE nur eine Woche vor der Comdex in Las Vegas abgehalten wurde und zu diesem Zeitpunkt die Comdex-Vorbereitungen bereits in vollem Gange waren. mts

# PUBLIC DOMAIN
## Neuerscheinungen

## Atari Journal

### Disk J220

**Genwelt:** Genwelt ist ein mit der Anwendung 'Ask Me' erstelltes Spiel und orientiert sich an dem gleichnamigen Gesellschaftsspiel von Franz Scholles. Es geht um die Manipulation von Viren, Bakterien, Pflanzen und Tieren zur Verbesserung von Gesundheit, Umwelt, Rohstoffen und Ernährung. Ihre Aufgabe ist es, gegenüber den Weltmächten die Interessen der Bevölkerung zu vertreten. Sie können Projekte blockieren, fördern oder eigene Projekte in Angriff nehmen. (s/w)

### Disk J221

**Fußball ST 2.21:** Das Programm verwaltet die Ergebnisse beliebiger Fußball-Ligen mitsamt Torschützen und Zuschauerzahlen. Es können alle nur denkbaren Statistiken und Tabellen erstellt werden. (s/w)

**Kreh-Orakel:** Ein Ergänzungsspiel zu dem bekannten HASCS-II-Abenteuers 'Agenten des Herzogs'. Das Kreh-Orakel, das es in diesem Spiel zu finden gilt, kann Ihnen Antwort geben auf alle Fragen, die Ihnen im 'Agenten des Herzogs' gestellt werden. Es kann als einzelnes Einführungsspiel in die Welt der HASCS-II-Adventure gespielt werden oder als gelungene Ergänzung, sollte man bei dem anderen Adventure an einem Rätsel nicht weiterkommen. (s/w)

**Miniwert 1.0:** Ein Anwendungsprogramm, das Kleinunternehmen die Monatsbuchführung und die Mehrwertsteuerberechnung erleichtert. Das Programm ist nur im Zusammenhang mit Epson-kompatiblen Druckern lauffähig.

**ABC 2.50:** Das Programm Anti-Bakterien-Condom ist ein Schutzprogramm gegen Linkviren von Gero Zahn. ABC ist kein Programm, um bereits vorhandene Linkviren aufzuspüren und zu vernichten. Es dient vielmehr als Vorbeugungsmaßnahme gegen Linkviren, denn es immunisiert ganze Disketten oder Festplatten-Partitions gegen Linkviren aller Art. (s/w, S)

### Disk J222

**Die Dachkammer 1.0:** Dieses neue Adventure von Carsten Kißlat (Vault I-III, The Lords of Fate) stellt den Anfang einer neuen a/c/t-Adventureserie dar, bei denen eine neue Benutzeroberfläche mit eingebundener Grafik zum Einsatz kommt. Die Story




ist sorgfältiger geplant, und das Programm verfügt jetzt über einen verbesserten Parser. (s/w)

### Disk J223

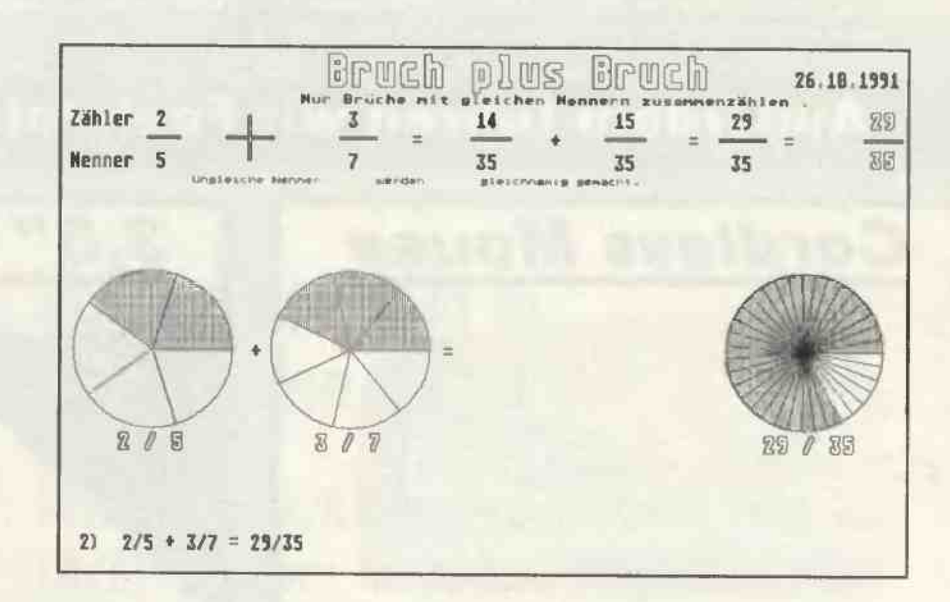
**Medizin 1.16:** Eine kleine Datenbank von Omni-Soft, die Auskunft über 472 nicht rezeptpflichtige Medikamente gibt. Die Datensätze sind nach Krankheitsgruppen geordnet und informieren u.a. über Inhaltsstoffe, Anwendungsgebiet und Nebenwirkungen. (s/w, S, 1 MB)

**Sequ 1.00a:** Ein sequentielles Datenverwaltungsprogramm mit 11 verschiedenen Feldarten und maximal 60 Feldern pro Bildschirmmaske. Weitere Funktionen beinhalten unter anderem Mehrfachsort über alle Felder, Suchen und Ersetzen von Begriffen, Suchen eines Begriffes über alle Felder, flexible Import- und Exportroutinen sowie Tools zum Ausführen verschiedener Diskoperationen. (s/w)

### Disk J224

**TM:** TM bringt Ihnen in spielerischem Umgang die Problematik der Technischen Mechanik näher. Kleine statische Probleme werden mit der Maus gezeichnet, Lagerungen gesetzt und Belastungen eingegeben. Die Berechnungsergebnisse werden grafisch als Freikörperbild, Schnittkraftverläufe oder Verformungsanimationen dargestellt. (s/w, 1MB)

**Brüchespiel:** Ein Mathematikprogramm zum Erlernen der Bruchrechnung mit Übungen zum Kürzen/Erweitern, Addieren/



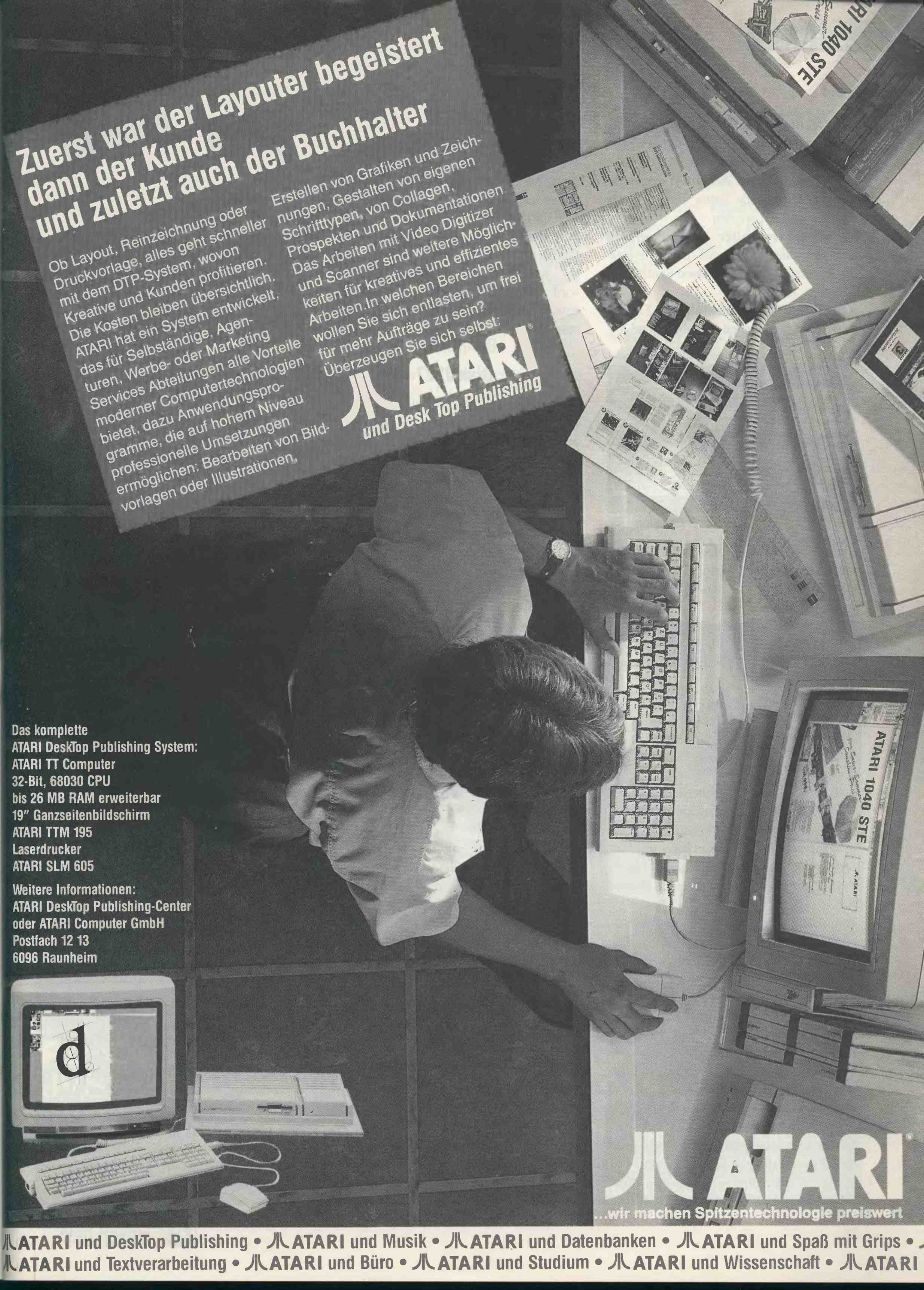

Subtrahieren und Multiplizieren/Dividieren von Brüchen. (s/w)

**Chronos 1.1:** Ein Kalenderprogramm mit Mondphasen, Auf- und Untergängen von Sonne und Mond, frei definierbaren Feiertagen, Wochennummern und verschiedensten anderen Berechnungen um das Zeitwesen. (s/w)

### Disk J225

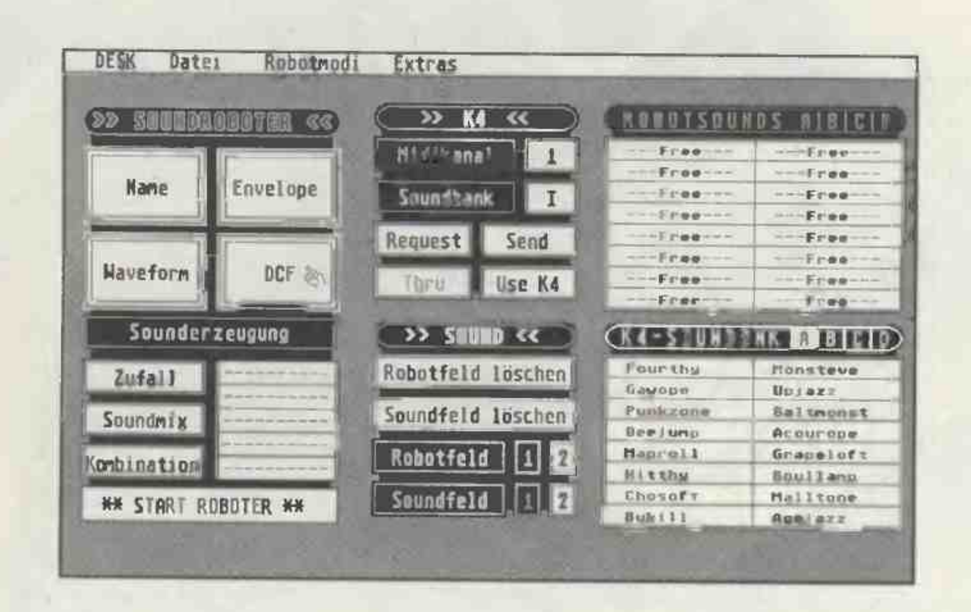
**Bilderarchiv 1.00:** Ein Utility zur Bildarchivierung. Bildbeschreibungen von IMG-, PAC-, DOO-, PIC- und PI3-Dateien können erfaßt und nach Name, Inhalt, Zweck, Typ oder Pfad sortiert werden. (s/w)

**Sound-Player:** Ein Wiedergabeprogramm, das im Hintergrund Soundsamples beliebiger Länge (nur durch Speicherplatz begrenzt) abspielt. Sound-Player läuft nur auf STE und TT.



Zuerst war der Layouter begeistert
dann der Kunde
und zuletzt auch der Buchhalter
Ob Layout, Reinzeichnung oder Druckvorlage, alles geht schneller mit dem DTP-System, wovon Kreative und Kunden profitieren. Die Kosten bleiben übersichtlich. ATARI hat ein System entwickelt, das für Selbständige, Agenturen, Werbe- oder Marketing Services Abteilungen alle Vorteile moderner Computertechnologien bietet, dazu Anwendungsprogramme, die auf hohem Niveau professionelle Umsetzungen ermöglichen: Bearbeiten von Bildvorlagen oder Illustrationen, Erstellen von Grafiken und Zeichnungen, Gestalten von eigenen Schrifttypen, von Collagen, Prospekten und Dokumentationen. Das Arbeiten mit Video Digitizer und Scanner sind weitere Möglichkeiten für kreatives und effizientes Arbeiten. In welchen Bereichen wollen Sie sich entlasten, um frei für mehr Aufträge zu sein? Überzeugen Sie sich selbst:
ATARI
und Desk Top Publishing
ATARI 1040 STE
Das komplette
ATARI DeskTop Publishing System:
ATARI TT Computer
32-Bit, 68030 CPU
bis 26 MB RAM erweiterbar
19" Ganzseitenbildschirm
ATARI TTM 195
Laserdrucker
ATARI SLM 605
Weitere Informationen:
ATARI DeskTop Publishing-Center
oder ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
...wir machen Spitzentechnologie preiswert
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Wissenschaft • ATARI

**MIDI-Manager 1.1:** Ein universelles MIDI-Utility mit MIDI-Monitor zum ferngesteuerten Spielen des Keyboards vom Computer aus, wobei die Daten im Klartext dargestellt werden. Eingehende Daten können unter anderem gefiltert werden.
**KawaiSoundverwalter 1.0:** Programm zum Verwalten von Sounds, die im normalen K1-Dump-Format der Kawai-Synthesizer vorliegen. (s/w)
**Kawai K4/K4r Soundroboter PD 1.1:** Erzeugt nach bestimmten Vorgaben neue K4-



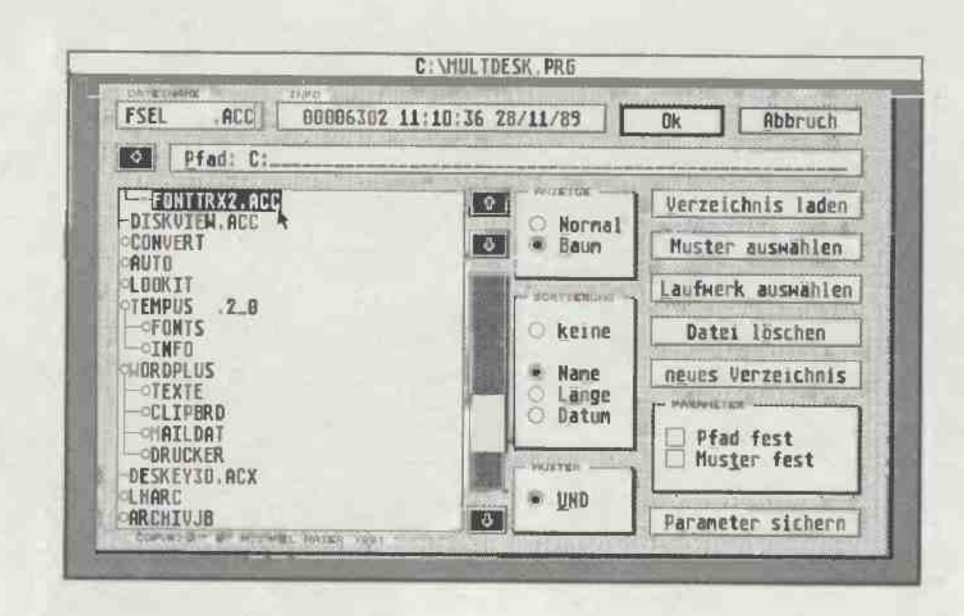
Sounds, die mit dem integrierten Manager verwaltet werden können. In dieser PD-Version stehen vier Soundparameter zur Verfügung. (s/w)
**Roland MT-32 Banktanker 4.2:** Editor und Bankloader zum Verwalten von Sounds, die mit den gängigen Roland-Synthesizern erstellt werden. (s/w)
**BOSS ME-5 Effektmaker:** Kleines Programm für Gitarren-Multi-Effekte. (s/w)

## Disk J226

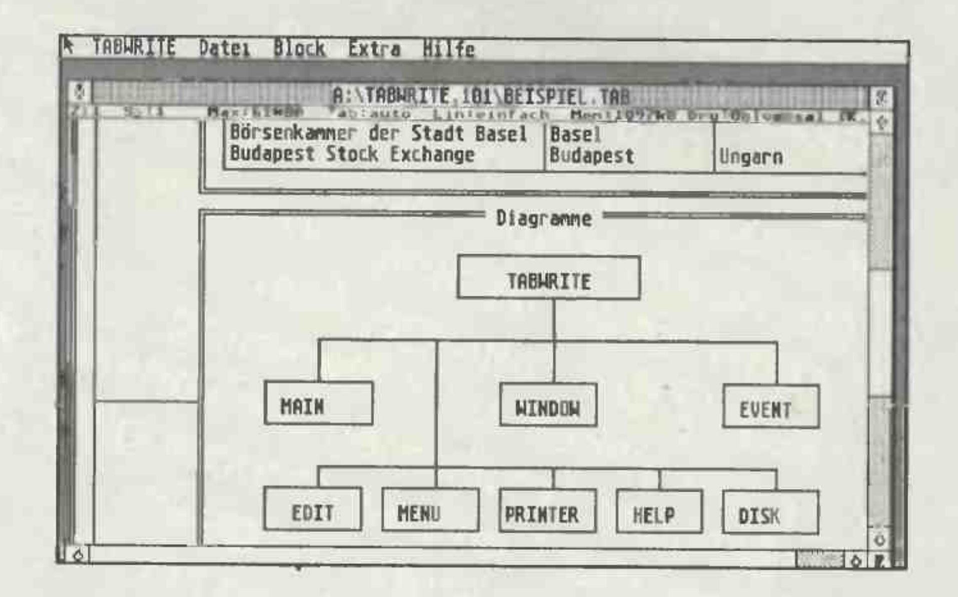
**Collecto 1.0:** Eine Hilfe für GFA-Programmierer zur schnellen Erstellung von Prozeduren zur Verwaltung von Menüleisten und Formularen, die mit einem Resource-Construction-Set erstellt worden sind. Collecto erstellt mit Hilfe der H-Datei fertige Module im LST-Format.
**Audio-Manager 1.11:** Semiprofessionelles Verwaltungsprogramm für LP-, CD-, MC-, DAT- und Videosammlungen mit den Möglichkeiten, Datensätze zu sortieren und zu suchen, Makros zu erstellen sowie Etiketten und Listen zu drucken. Das Programm läuft auch unter Overscan und mit Großbildschirmen sowie auf dem TT (s/w)
**Video-Scancodes 2.1:** Programm zum Erstellen und Ausdrucken von Scancodes zur Programmierung von Videorecordern. Vom gleichen Autor erschien schon das Programm Scancode (J124), das jedoch noch ohne Druckroutine auskommen mußte. Unterstützt werden Epson-LQ-550 und kompatible Drucker. (s/w)
**Video-Datenbank 1.0:** Programm zum Verwalten einer Video-Sammlung. Die eingegebenen Datensätze können unter anderem nach Filmname und Schauspielernamen durchsucht werden. (s/w)
**Berichtsheft 1.0:** Für Auszubildende, die Ihr Berichtsheft mit dem Computer erstellen wollen. Für Zahntechnikerlehrlinge wird zusätzlich zum Programm selbst noch eine Textdatei mit Tätigkeitsbeschreibungen mitgeliefert. (s/w)

## Disk J227

**Let'em Fly! 1.12a:** Residentes Utility, das das AES im Bereich der Dialogverarbeitung um neue Features (u.a. fliegende Dialoge, über Tastatur bedienbare Dialoge, zusätzliche Editierfunktionen, neue Alertboxen mit nachladbaren Icons) erweitert.
**Disk-View 1.0:** Ein Disketten- und Festplatten-Tool, das auch als Accessory installiert werden kann. Man kann mit diesem Programm Ordner anlegen, Disketten formatieren, Dateien löschen und Hex-Dumps durchführen. (S)
**FSEL 1.0:** Eine neue File-Select-Box von



Michael Maier mit einer informationsreichen Oberfläche. Die Dateien können wahlweise pro Verzeichnis oder als Verzeichnisbäume angezeigt werden.
**Iconix 1.0:** Dieses Utility wandelt Ausschnitte von Bildern im Screenformat in Icons für Phoenix um. Laden Sie Bilder im PIC-Format ein, und ziehen Sie eine maximal 100x50 Pixel große Box auf, die Sie dann als ICO-Datei abspeichern. (s/w)
**Victor:** Ein kleines Programmierertool, das die Koordinaten von bestimmten Grafikpixeln von Bildern ermittelt und am Bildschirm ausgibt. Victor verarbeitet ausschließlich Bilder im Screenformat (32000 Bytes Länge). (s/w)
**ST-Up 1.5:** Ein Programm für den AUTO-Ordner, das es ermöglicht, beim Booten Programme per Tastendruck automatisch zu starten. Die Programmpfade und Start- Tasten werden vorher in einer Setup-Datei festgelegt. Nur für TOS Versionen ab 1.4.
**Tabwrite 1.01:** Tabwriter ist ein Tabellen-Editor, der speziell auf die Belange des



Erstellens von kurzen Dokumenten, die aus Text und Linien bestehen, abgestimmt ist, also z.B. Tabellen, Diagramme, Ablaufpläne usw.

## Disk J228

**Marble-Islands:** Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es eine Kugel durch ein Labyrinth vom rechten Rand des Bildschirms zu der roten Tür am linken Spielfeldrand zu bewegen gilt. (f)
**Eieruhr:** Ein Programm für Kinder im Alter von 8-10, das das Ablesen der Uhr trainiert. Die Uhrzeit muß so oft richtig abgelesen werden, bis das Eiermännchen die Tür erreicht hat. (f)
**Eierkopf:** Ein weiteres Programm für Kinder im Alter von 8-10. Diesmal geht es darum, die Grundrechenarten zu erlernen. Bei jeder falschen Antwort rückt das Eiermännchen näher an das Ende des Laufstegs. (f)

## Disk J229

**Alien Patrol:** Sie befahren mit Ihrem Fluggleiter eine äußerst unfreundliche Straße. Schießende Autos, Satelliten und gefährliche Verkehrsschilder gilt es zu überwinden. (f)
**Caleban:** Ein Weltraumballerspiel nach klassischem Strickmuster. Wie lange können Sie mit Ihrem Raumschiff den Angriffswellen der Außerirdischen widerstehen? (f)
**Little Wing:** Nur mit akrobatischen Ausweichmanövern haben Sie bei Little Wing eine Chance, Ihren gelben Doppeldecker gegenüber den feindlichen Fliegern, Hubschraubern, Raumschiffen und Bodengeschützen vor der Zerstörung zu retten. (f)

## ST Computer

### Disk S467

Achtung – Das erweiterte Kontrollfeld XControl von Atari befindet sich nicht mehr auf dieser Diskette.
**Another Chaos Plotter:** Zur grafischen Darstellung von mathematischen Iterationen nach Barry Martin (Universität Birmingham). (s/w)
**DjColumn:** Zur zweispaltigen Ausgabe von Textdateien in kleiner Schrift auf einem HP Deskjet.
**Lasso:** Es lassen sich beliebige Grafiken aus einem Bild ausschneiden (sog. Shapes). (s/w)
**PROM:** Es wird anschaulich die Programmierung eines EPROMs dargestellt. (s/w)
**Selector 2.73:** Ein Utility zur Auswahl von Boot-Programmen. (S)
**SysInfo 1.02:** Anzeige von aktuellen Systeminformationen, wie zum Beispiel Systemvektoren, CPU, Cookies und XBRA.

### Disk S468

**Stamm 2.2:** Zur Verwaltung von Stammbäumen aller Art. (s/w, S).
**Kritzel 3.9:** Eine neue Version des bekannten Malprogrammes. (s/w)
**LanPlan:** Ein Programm zum Erstellen und Ausdrucken eines Stundenplanes. (s/w)
**Medizin:** In dieser Datenbank sind Arzneimittel sowie deren Wirkung und Anwendung beschrieben. (s/w, S, 1 MB)

### Disk S469

**Dachkammer:** Ein deutsches Grafikadventure (siehe auch J222). (s/w)
**Die Gemäuer von Kalawaun:** Ein actionreiches Rollenspiel. (s/w)

### Disk S470

**Virendetektor:** Das Anti-Viren-Programm von Disk J2 in der Version 3.0a. (s/w, S)
**WProtect:** Ein Utility zum Schreibschützen von einzelnen Laufwerken. (S)
**ABC 2.5:** ABC ist ein Hilfsprogramm, daß gegen Linkviren schützt. (S)
**Scrutinizer:** Überprüft den Bootsektor einer Diskette.

### Disk S471

**Mimama:** Eine Bibliothek zum Erstellen von Dialogboxen, auch mit FlyDials. (S)
**ModVers:** Versions-Manager für Modula-2 Programme.

### Disk S472

**SBF:** Ein Lern- und Trainingsprogramm für den Sportboot-Führerschein.

### Disk S473

**DX-Bunker:** Eine Klangdatenverwaltung für den DX7 Synthesizer von Yamaha.
**TG33Edi:** Editor und Bankmanager für den TG33. (s/w)
**Boss ME-5:** Programm für Gitarren-Multi-Effekte. (s/w)
**Soundroboter, K1/K4:** Zwei Programme für den Kawai K1 und K4.
**MT32/D110 Banktanker:** Editor und Bankmanager für den Roland MT32. (s/w)

# Updates

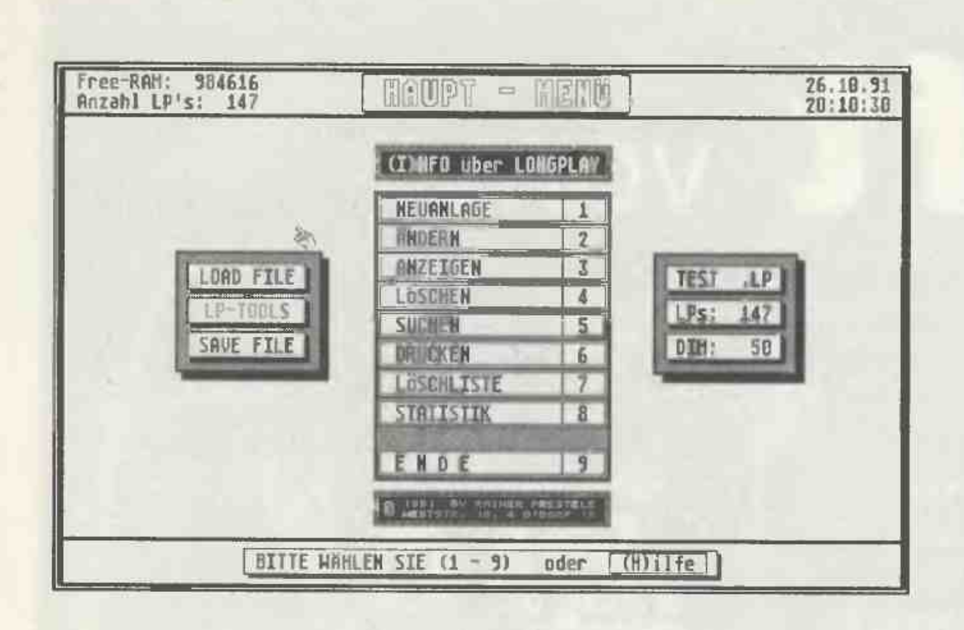
**AdressJB 1.8 (J96):** Das Programm wurde jetzt an die Version 2.00 von That's Write angepaßt. Der Cursor verschwindet nicht mehr. Zudem gibt es ein neues, komfortableres Installations- und Update-Programm. (s/w)

**BackupJB 3.6 (J82):** Läuft jetzt problemlos mit NVDI 2.0 und auf Großbildschirmen.

**BTCC 1.2 (J121):** Das Utility 'Bit-To-Color-Converter' wurde in mehreren Bereichen geschwindigkeitsoptimiert. Die Entpackroutine für IMG-Dateien wurde in Assembler geschrieben. BTCC läuft auf allen TOS-Versionen bis TOS 1.62. (f, 1 MB)

**Brain-Jogging-Pro 2.5D (J197):** Ein mit STOS erstelltes Spiel, das auf dem allgemein bekannten Mastermind-Spielprinzip basiert. Läuft nicht auf den STE-Modellen. (f, S)

**Disc 2.3 (J49):** Das Unterprogramm 'Longplay' des Schallplatten-Verwaltungs-Programmes wurde grafisch und optisch

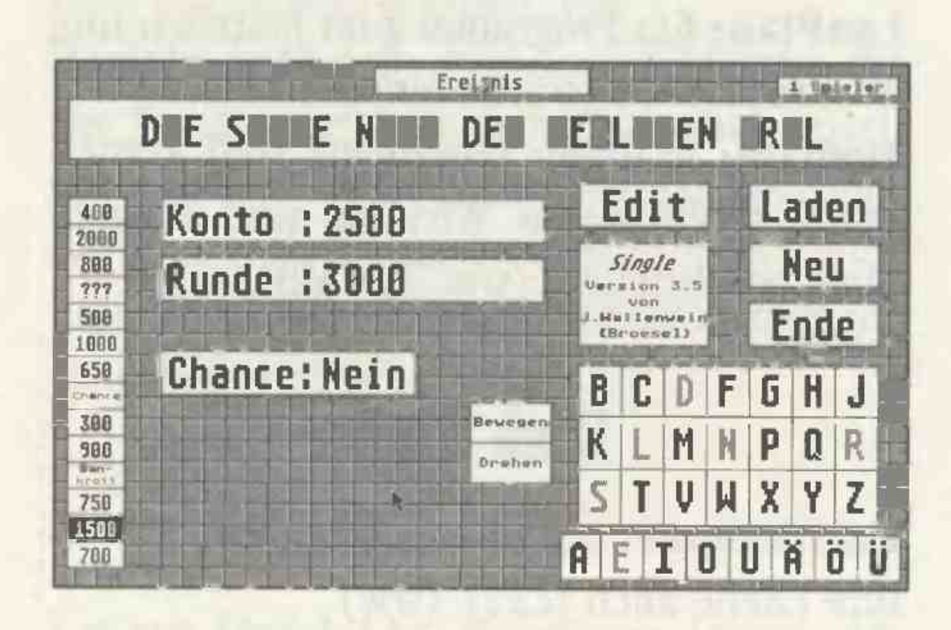


erweitert. Eine Sortierung innerhalb gleicher Interpreten nach Erscheinungsjahr ist jetzt möglich. Eine Hilfefunktion im Hauptmenü sowie Nebenmenüs wurden zusätzlich noch hinzugefügt.

**Formel 1 0.13 (J172):** Ein schnellerer Ablauf des Programmes ist einstellbar. Wetterveränderungen während des Rennens sind jetzt möglich, was natürlich auch verschiedene Reifenarten erfordert. Außerdem gibt es jetzt Tastaturkommandos für die Menüs, und eine Ausdruckmöglichkeit für Epson-kompatible Drucker wurde implementiert. (S)

**Giro STB 1.9c (J143):** Das Dateiformat wurde auf das der für DM 30,- erhältlichen Profiversion umgestellt, so daß alle Bankverbindungen ohne Konvertierung im Falle eines Updates übernommen werden können. Zudem wurden kleinere Fehler beseitigt und die Zusammenarbeit mit Großbildschirmen verbessert (2 Floppies oder Festplatte notwendig).

**Glücksrad 3.5 (J174):** Stark erweiterte Version des Glücksradprogramms. Jetzt mit



3 verschiedenen Spielmodi, mit bestimmbarer Drehstärke des Rades, mit Bonusfeldern in der 3. Runde und mit über 600 nicht kodierten Begriffen. (s/w)

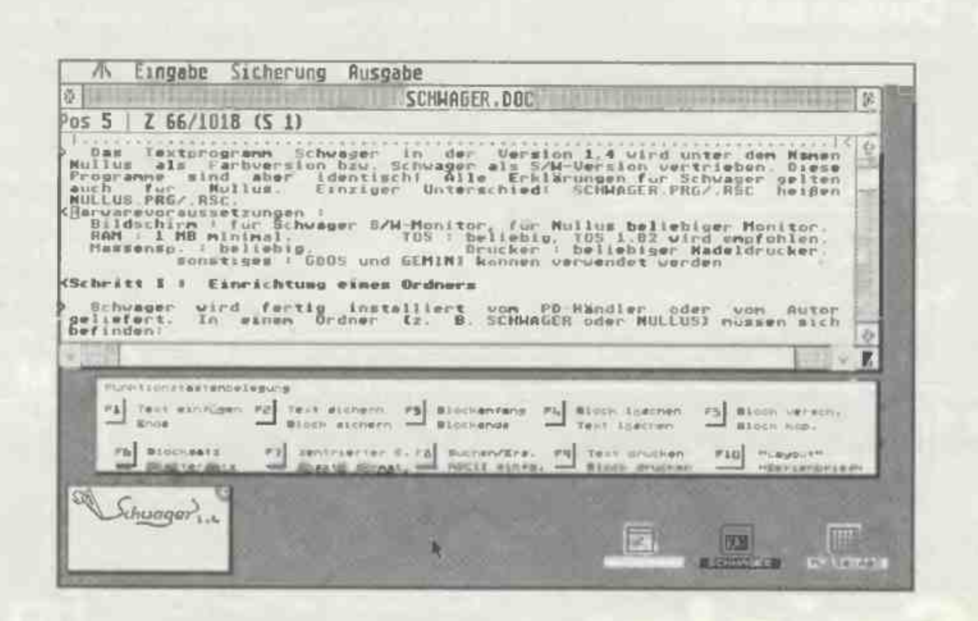
**Helper II+ V3.4 (J167)** Eine neue 'Rename'-Funktion wurde hinzugefügt. Das Einstellen von Datum und Uhrzeit beim Booten sowie ein Anzeigen des SCAN-Codes ist jetzt möglich. Außerdem wurden die Lösch-Funktion für Dateien verbessert und ein paar kleinere Fehler ausgemerzt. (s/w)

**Jakamoka 1.0 (J168):** Das Programm wurde fehlerbereinigt und aktualisiert, die alte Versionsnummer jedoch beibehalten. Es werden nun alle Kalender korrekt berechnet und ausgedruckt. (s/w)

**Kritzel 3.93 (J117):** Die Bedienbarkeit der Beziér-Kurven-Funktion wurde verbessert, und das Einladen von anderen Signum-Fonts ist jetzt möglich. (s/w)

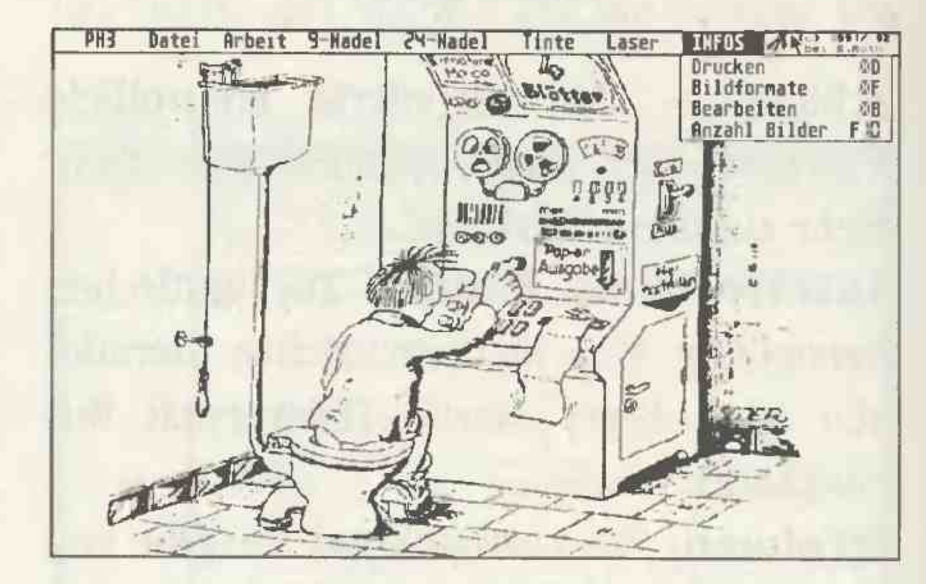
**ModVers 1.60 (J156):** Verschiedene kleine Optimierungen sind seit der Version 1.40 vorgenommen worden. Die Verschachtelung von Versionen wird jetzt korrekt geprüft, und es wurde eine Abbruchmöglichkeit bei der Versionsauswahl hinzugefügt.

**Nullus 1.4+ (J87):** Neue, überarbeitete Version des Textprogrammes, die jetzt auch



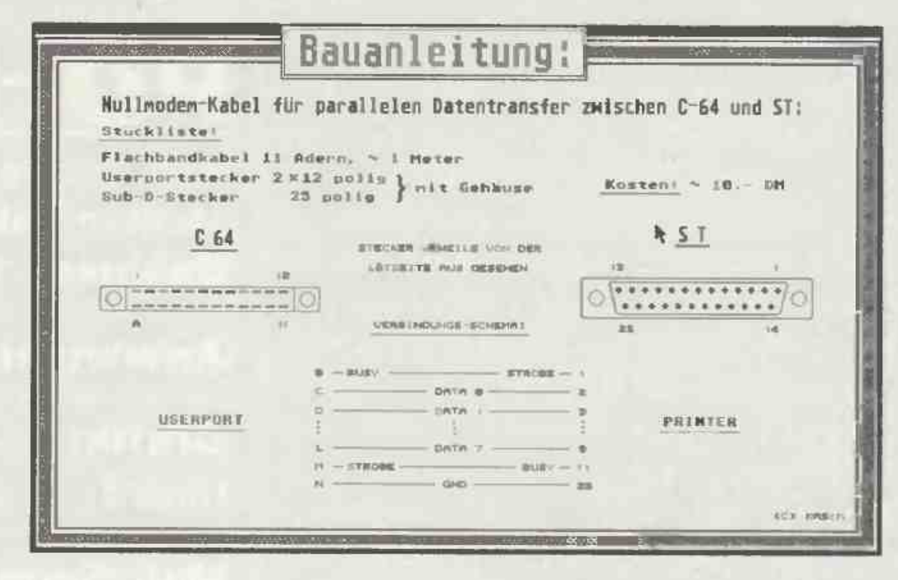
die Möglichkeit aufweist, den Text in Absätze und Kapitel zu unterteilen. (s/w)

**Power Hardcopy 3.5 (J156):** Vier Fehler wurden beseitigt und drei Programmroutinen durch vollkommen neue ersetzt. Desweiteren wird jetzt auch das Printing-Press-Format CPG unterstützt.



**Stammbaum 2.20 (J71):** Diese Shareware-Version ist nicht mehr in ihrem Funktionsumfang eingeschränkt und enthält Verbesserungen, wie z.B. neue Druck-Optionen für 9-Nadler, verbesserte Benutzerführung bei 'Liste' und 'Baum', Online-Hilfe, Platzhalter bei Listenausgabe und schnellere Dateiabarbeitung. (s/w)

**TCache 3.4 (J184):** Das Cache-Programm für Festplatten ist um einiges schneller geworden. Es verfügt außerdem über mehr Möglichkeiten zum Einstellen von Parametern. So kann man jetzt schon beim Booten die FAT, das Root-Directory sowie komplette Directory-Bäume einlesen und vor dem Löschen aus dem Cache schützen. Neue Accessories erlauben beim Booten ein sofortiges Dfree() für alle Laufwerke sowie den softwaremäßigen Schreibschutz.



**Trans ST 64 0.3 (J98):** Das Programm wurde in der Bedienung und der Umwandlung der Daten erweitert und verbessert. Die Dialoge zwischen den Rechnern wurden durch die Einbindung in GEM vereinfacht und durch eine eigene File-Selektor-Box bereichert. Bilder können in zwei verschiedene Formate umgewandelt werden.

# ST Vision

## Disk V455

**Backup ST/Bfront:** Backup ST ist ein Backup-Programm für Festplattenbesitzer, das den Inhalt von Festplatten in komprimierter Form auf Disketten sichert und natürlich Sicherungen wieder von Diskette auf Festplatte schreibt. Ein Auflisten des Inhalts von Sicherungsdisketten ist mit Hilfe von Backup ST auch möglich. Da das Programm nur als TOS-Application vorliegt, wird zur Arbeitserleichterung mit Bfront ein Front-End-Programm gleich mitgeliefert. Von dort aus kann man in gewohnter GEM-Umgebung die Backup- und Restore-Parameter einstellen und die Programmfunktionen aufrufen.

**Magic-Shadow-Archiver 1.41:** Neue Version des praktischen Backup-Programms für Disketten von Disk V272. Magic-Shadow ermöglicht es Ihnen, den Bestand Ihres Diskettenarchivs zu reduzieren. Es ist nämlich in der Lage, komplette, ungeschützte Disketten im Atari ST-, Magic-Sac-, MS-DOS- und CP/M-Format in eine einzige ST-Datei zu schreiben.

**DTAR/CTAR:** Zwei kleine TOS-Applikationen zum Konvertieren von Unix-Tar-Dateien ins ST-Dateiformat und umgekehrt. DTAR extrahiert Dateien aus einer Tar-Datei oder listet seinen Inhalt. CTAR wandelt ST-Dateien und Verzeichnisse in eine Tar-Datei um.

**ST-Tools 1.0:** Ein Utility, das in Anlehnung an die in der MS-DOS-Welt bekannten PC-Tools erstellt wurde. Es dient zur Anzeige von Verzeichnisbäumen und Inhaltsverzeichnissen. Außerdem kann man noch Hex-Dumps von Speicherbereichen, Dateien bzw. beliebigen Festplatten/Disketten-Sektoren durchführen und die angezeigten Daten verändern.

**ZeST:** ZeST ist eine eigene Desktop-Oberfläche zusammen mit 4 kleinen, einfachen Utilities: einem Kalenderprogramm, einer Datenbank, einer Schreibmaschine und einem Malprogramm. Die Aufmachung von ZeST erinnert stark an die Oberfläche von Steve Jobs NeXT.

## Disk V456

**Starsaver:** Ein kleiner Bildschirmschoner, der einen animierten 3D-Sternenhimmel auf den Bildschirm zaubert, wenn man drei Minuten lang weder Tastatur noch Maus benutzt hat.

**Circle:** Ein kleines Demoprogramm, das

zufallsmäßig unterschiedlich große Globen auf den Bildschirm zeichnet und dann wieder löscht.

**Maximiser V1.20:** Ein QMail kompatibles Hilfsprogramm zum Lesen und Beantworten von Nachrichten aus QWK-Door-IBM-Mailboxen und Maxidoor-Atari-ST-Mailboxen.

**Digi-Composer:** Ein Samplerprogramm, das dem Amiga-Noisetracker nachempfunden wurde. Es können bis zu 31 Samples verarbeitet werden. Dabei stehen die drei verschiedenen Replay-Modi ST, ST-Stereo und STE-Stereo sowie ein verbesserter Pattern-Editor zur Verfügung. (f)

**IncCopy:** Ein Programm zum Erstellen von Sicherheitskopien von Dateien, die sich auf mehrere Partitions und Verzeichnisse auf der Festplatte verteilen.

**CPX-Reversix:** Eine Version des bekannten Brettspiels Reversi, die als CPX-Modul im neuen Atari-Kontrollfeld abgelegt werden kann.

**K-Text V1.42:** K-Text ist in der Lage, Textdateien zu verarbeiten, die VT52-Befehle, normale und komprimierte Degasbilder und sogar XBIOS-32-Musikdateien enthalten.

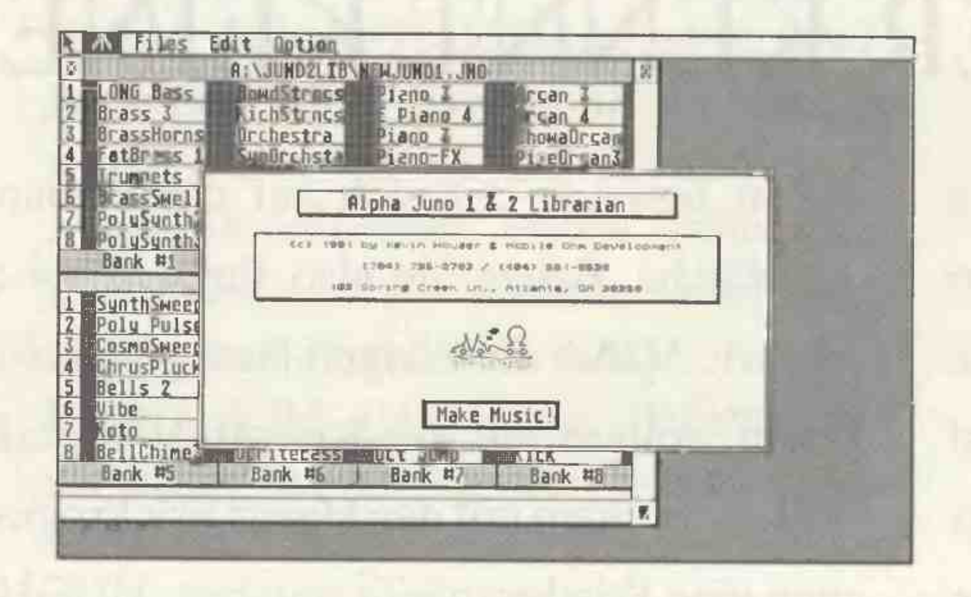
## Disk V457

**CoPilot 1.51:** Ein Runtime-Programm, um Pilot-Programm-Module ablaufen zu lassen, die mit der neuen Programmiersprache eSTeem-Pilot erstellt wurden. Zusätzlich befinden sich noch 15 fertige Pilot-Programme und diverse dazugehörige Bilddateien (insgesamt über 300 KByte) auf der Diskette, die Ihnen einen kleinen Überblick über die Möglichkeiten von eSTeem-Pilot geben.

## Disk V458

**Real-Ray-Tracer V1.0:** Ein kleines Ray-Trace-Construction-Set zum Erstellen eigener Demos. Füllen Sie eine leere 3D-Raum-Ansicht mit Objekten Ihrer Wahl. Dabei können Sie natürlich auch das 'Dekor' des Fußbodens, der Wände und der Decke wunschgemäß gestalten. Der Aussichtspunkt ist frei wählbar, und durch Verändern der Lichtverhältnisse und Hinzufügen diverser Reflexionen kann man noch ergänzende Effekte erzeugen. Drei Beispielbilder, die mit dem Ray-Tracer erstellt worden sind, befinden sich mit auf der Diskette. (f)

**Roland-Juno1&2-Librarian:** Ermöglicht das Speichern und Laden von Patches, die mit den Roland-Keyboards Juno1&2 erstellt wurden. Das Programm wird inklusive fünf Beispielen des Autors Kevin Houser geliefert.




**FACCT V2.1:** FAACT ist Inhabern von Bankkonten in Fremdwährung bei der Kontoführung behilflich. Die Kurse von bis zu fünf unterschiedlichen Fremdwährungen können in Listen geführt und als Umrechungskurse bei den Buchungen verwendet werden. (s/w)

**Eyecon:** Ein kleines Gimmick-Programm, das ein Fenster öffnet, in dem ein Augenpaar abgebildet ist, dessen Blick immer dem Mauszeiger folgt (schielen inklusive).

**Area-Code-Locator 3.0:** Sollten Sie einmal die Telefonvorwahl eines Ihrer amerikanischen Freunde verlegt haben, so kann Ihnen der Area-Code-Locator behilflich sein. Geben Sie einfach einen amerikanischen Bundesstaat ein und schon werden die dort gültigen Vorwahlen angezeigt. Zu jeder der Vorwahlen können Sie sich natürlich dann die größeren Städte auflisten lassen, in denen diese Vorwahl gilt. Als kleine Gedächtnisstütze wird zusätzlich noch die Zeitzone (Atlantic, Eastern, Central, Mountain, Pacific, Hawaiian) mit angegeben. (s/w)

**3D-Object-Colorizer V1.0:** Ein Zusatzprogramm zu dem Cyber-Studio-Paket, das in der Lage ist, Objekte, die mit CAD-3D V2.0 und größer erstellt worden sind, einzufärben. (f)

# Didot Professional

**Calamus war und ist ein Synonym für DTP auf dem Atari ST, was nicht zuletzt daran liegt, daß es bis dato keine ernstzunehmende Konkurrenz gab. Mit dem Erscheinen des Layoutsystems Didot Professional von 3K Computerbild dürfte sich das ändern. Die Vor- und Nachteile dieses neuen Programms soll nachfolgender Testbericht beleuchten.**

3K selbst bezeichnet Didot Professional als "digitalen Arbeitsplatz für Layouter, Reinzeichner, Setzer und Druckvorlagenhersteller". In sehr vielen Bereichen ist das Programm daher an die konventionelle Arbeitsweise dieser Berufsgruppen angelehnt; gleichzeitig gibt es offensichtliche Parallelen zu Calamus, was die Benutzung beider Programme oder einen Umstieg relativ leicht macht.

Die erste Analogie zwischen der normalen Arbeitsumgebung des Grafikers bzw. Setzers und Didot Professional ist der Lichttisch, der in Didot Professional nachgebildet wird. Im Gegensatz zu Calamus können hier theoretisch beliebig viele Seiten beliebiger Größe arrangiert werden. Da jedoch die Größe dieser Arbeitsfläche auf knapp 80 cm im Quadrat beschränkt ist, gibt es zwei Einschränkungen: Zum einen kann eine einzelne Seite diese Größe nicht überschreiten, was jedoch ohnehin nur in den seltensten Fällen erforderlich ist. Zum anderen lassen sich auf dieser Fläche nur etwa sechs Seiten im A4-Format unterbringen; weitere Seiten (bis zu 99) können jedoch über das Clipboard verwaltet werden, das automatisch zusammen mit dem Dokument gespeichert wird. Einen großen Vorteil bringt das Konzept des Lichttischs jedoch auf jeden Fall mit sich: Seiten verschiedener Größen können in einem Dokument und auf einen Blick bearbeitet werden.

Abb. 1: Die oberste Funktionsebene. Abb. 2: Das Layer-Panel mit zwei Überlegern. Abb. 3: Die Fließtext-Funktionen. Abb. 4: Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, Vektorgrafiken auf Beziérnetze zu transformieren. Abb. 5: Die Funktionen des integrierten Vektorgrafik-Editors. (von links nach rechts)

Neben dem Lichttisch, der einen konstanten Teil des Bildschirms einnimmt, gehört zur Arbeitsumgebung ein Funktions-Panel, wie es mittlerweile nicht mehr nur bei Calamus verwendet wird. Hier sind in Form von Icons alle Funktionen von Didot Professional zu erreichen, eine Menüleiste wird nur auf Wunsch zur Anwahl von Accessories eingeblendet. Ziemlich unstrukturiert wirkt die Verteilung der Funktionen innerhalb der Panels – es ist beispielsweise nicht auf Anhieb zu erkennen, ob ein Icon zur Auswahl einer Funktion, zur Modus-Umschaltung oder zum Umschalten auf ein untergeordnetes Panel dient. Gerade am Anfang wird man immer wieder auf die auch in Didot Professional vorhandene Hilfsanzeige schielen, die die Funktion jedes Icons in Kurzform sowie das entsprechende Tastaturkürzel am oberen Bildschirmrand darstellt.

Die oberste Funktionsebene von Didot Professional bietet Zugriff auf Diskettenoperationen, also das Laden und Sichern von Dokumenten. Didot Professional verwendet dazu zwei eigene Formate: das DIP- und das Export-Format. In beiden Formaten werden die eingebundenen Bilder über Dateinamen und Zugriffspfade referenziert. Die benutzten Fonts werden im DIP-Format ebenfalls über Dateinamen referenziert, im Export-Format dagegen in verschlüsselter Form ins Dokument eingebunden. Dadurch eignet sich das Export-Format gut, um Dokumente zum Belichten weiterzugeben, ohne daß der Belichter über alle verwendeten Schriften verfügt. Ziemlich ärgerlich ist dabei aber, daß Bilder grundsätzlich separat transportiert werden müssen und daher leicht in Vergessenheit geraten.

## Einen ausgeben

Auf der selben Ebene befindet sich konsequenterweise auch der Druckdialog. Zur Ausgabe lassen sich hier die wichtigsten Druckermodelle (HP LaserJet II, NEC P6/P7, SLM 804, Star NL-10), Belichter (Image-Speeder) sowie drei Dateiformate (GEM

Image, TIFF Color, TIFF Halbton) anwählen. Zur Ansteuerung der Linotronic-Satzbelichter bedient sich Didot Professional der Hard- und Software von DMC; ein Treiber, der das Didot Professional-Dokument für den DMC-Treiber aufbereitet, ist bei 3K erhältlich. Die Ausgabe-Optionen entsprechen weitestgehend denen von Calamus, wobei vor allem erwähnt werden soll, daß im Gegensatz zu Calamus SL, wo die Raster in einem separaten Modul voreingestellt werden, diese bei Didot Professional erst bei der Ausgabe festgelegt werden. Gerade bei der Ausgabe auf einen Belichter muß man also daran denken, die Raster einzustellen, abzuspeichern und die Datei dem Belichter mitzugeben.

Von der obersten Funktionsebene ausgehend, bietet sich die Verzweigung in drei untergeordnete Programmteile an: Dokument bearbeiten, Hintergrundbild bearbeiten, Fonteditor. Außerdem lassen sich von hier weitere, externe Module ansprechen, wobei im Moment nur ein Slot mit einem einfachen Linien-Tracer belegt ist. Nun der Reihe nach zu den drei Programmteilen im einzelnen:

## Das Wesentliche

Unter 'Dokument bearbeiten' findet man die eigentlichen Funktionen eines DTP-Programms (Abb. 1). Hier stößt man gleich auf eine interessante Funktion von Didot Professional: die Bibliothek. In dieser lassen sich häufig benötigte Vektorgrafiken unterbringen, die man einfach aus der Bibliothek in ein neues Dokument übernehmen kann. Die fünf Bibliothek-Slots stellen die enthaltenen Vektorgrafiken klein, aber erkennbar dar; Details läßt eine auf Doppelklick erscheinende Vergrößerung erkennen. Da bei fünf gleichzeitig dargestellten Einträgen das Navigieren in einer größeren Bibliothek wahrlich kein Vergnügen ist, bietet Didot Professional darüberhinaus eine Bibliotheks-Verwaltung, die den Wechsel zwischen verschiedenen Bibliotheken sowie das Auswählen eines Eintrags anhand einer Textbeschreibung erlaubt. Schade ist dabei eigentlich nur, daß die Bibliothek nicht auch auf andere Datenformate (Fließtext und Rastergrafik) anwendbar ist.

Funktional der Bibliothek sehr ähnlich ist das Clipboard, das Objekte jeder Art aufnehmen kann. Probleme gab es bei unserem Test hierbei mit Fließtextspalten, von denen Didot Professional konsequent behauptete, sie seien Bestandteil einer Flußkette und könnten daher nicht ins Clipboard übernommen werden. Übrigens geht das Konzept von Bibliothek und Clipboard konsequent durch das ganze Programm – auch ganze Seiten lassen sich so verwalten.

## Seitenweise

Der erste, eigentliche Funktionsbestandteil von 'Dokument bearbeiten' ist das Seitenmenü. Hier lassen sich alle vorbereitenden Arbeiten erledigen: Seiten anlegen, sortieren, verschieben, löschen, speichern und laden sowie Seitengröße einstellen. Außerdem sind hier Funktionen zum Erzeugen von Hilfslinien, Hilfsrastern und Hilfskreisen zu finden, die übrigens alle auch magnetisch sein können. Während uns der Sinn von Hilfskreisen nicht so recht einleuchten wollte, fanden wir gerade die durch zwei Punkte definierbaren Hilfslinien sehr praktisch, die beim Positionieren an einer Diagonalen eine große Hilfe sind. Was den magnetischen Fang von Objekten betrifft, so erlaubt Didot Professional die Einstellung des Fangradius wie auch den Fang bezogen auf die Grundlinien des Fließtextes. Noch viel nützlicher ist die Einschränkung der Bewegungsfreiheit eines Objektes durch den Richtungsfang: So kann man eine Textspalte beispielsweise problemlos gegen horizontales Verschieben schützen, so daß das vorgegebene Spaltenraster nicht verlassen wird.

Unverständlicherweise wiederholen sich die eben genannten Funktionen nochmals in der obersten Menü-Ebene von 'Dokument bearbeiten', was nicht gerade sehr übersichtlich ist. Im Seitenmenü lassen sich übrigens auch die Sichtbarkeiten einzelner Rahmentypen aktivieren bzw. deaktivieren, wie man es von Calamus kennt. Recht nützlich ist eine letzte Funktionsgruppe im Seitenmenü, die das Setzen von Platzhaltern, Paßkreuzen und eines Kontrollkeiles erlaubt. Letzterer besteht aus abgestuften Rasterflächen von 10 bis 100 %; bei Farbauszügen werden außerdem Standardfarben als Vollfläche mit ausgegeben.



Abb. 6: Der in Didot Professional integrierte Text-Editor.



Abb. 7: Die umfangreichen Absatzformate erlauben sogar einen oberen und unteren Zeilendurchschuß.

## Schichtenmodell

Ein wesentlicher Teil des Konzepts von Didot Professional sind die sogenannten Überleger, quasi Folien, auf denen beliebige Layoutkomponenten plaziert werden können. Durch das gezielte Laden und Speichern, Sortieren, Ein- und Ausblenden einzelner Überleger – der englische Begriff 'Layer' hätte die Sache sicher treffender beschrieben – läßt sich die Bearbeitung eines komplexen Dokumentes wesentlich vereinfachen (Abb. 2). In der Praxis empfiehlt es sich beispielsweise beim Aufbau einer Zeitungsseite, Standardelemente wie Ausgabe, Seitenzahl und Rubrik auf einem Layer zu plazieren und variable Teile wie Fließtextspalten, Bilder und Überschriften auf einem anderen. Da man den aktiven Layer auswählen kann, schützt man auto-

Textstil-Einstellungen (MAKRO)
MAKRONAME: Style 8_____________ AKTIVIERUNGSTASTE: ALT _
SCHRIFTSCHNITT: CG Triumvirate Bold Ext.
SCHRIFTGRAD: 10.0 pt
SCHRIFTFARBE: 100.0 % Schwarz
UNTERSTREICHEN: Unterlänge | Spalte
UNTERSTRICH-ABSTAND: 0.0 pt
UNTERSTRICH-STAERKE: 0.0 pt
UNTERSTRICH-FARBE: 100.0 % Schwarz
SUB/SUPERSCRIPT-GROESSE: 10.0 pt
SUB/SUPERSCRIPT-OFFSET: 0.0 pt
SCHATTENSCHRIFT-GROESSE: 10.0 pt
SCHATTEN OFFSET: X 0.0 pt Y 0.0 pt
SCHATTEN-FARBE: 50.2 % Schwarz
SCHRIFT SPERREN: 0.0 pt | auf Spalte
CANCEL | OK

Abb. 8: Das Stil-Menü – hier werden die Stilinformationen für den Text gewählt.

TEXTOBJEKTE
Text: Zeilentext | Kreistext | Pfadtext
Freier Text: Winkel 0.00 °
Font: CG Triumvirate Bold Cond. | Font selektieren
Versalhöhe: 10.00 mm ■ Fix □ Automatisch
Sperrung: 0 % | Schriftbreite: 100 %
Kursiv-Winkel: 0.00 ° | □ Zeichen-W.: 0.00 °
Format: Links | Rechts | Zentr. | Block
Textbreite: 20.00 mm | auf Breite sperren
Füllung: Schwarz 100.0 % - 100.0 %
□ Outline: 0 /256 Schwarz 100.0 %
□ über- ■ untereinander sortiert
Editieren | Setzen | OK

Abb. 9: Für die kreative Textarbeit bietet Didot die Vektortext-Funktion.

matisch Elemente auf anderen Layers vor ungewollter Veränderung. Und weil außerdem jeder einzelne Layer sichtbar oder unsichtbar gemacht werden kann, erzielt man eine bessere Übersicht und kürzere Seitenaufbauzeiten. Selbstverständlich lassen sich Elemente von einem Layer auf einen anderen verschieben, die Reihenfolge der Layers ändern und bei der Ausgabe Beginn- und End-Layer auswählen. Schöpft man das Layer-Konzept weiter aus als mit zwei oder drei Ebenen, so wird man die freie Benennung jedes Layers schätzen lernen.

## Lauf, Text!

Hat man sein Dokument soweit vorbereitet, besteht der nächste Schritt meist in der Planung und Plazierung der Fließtext-Spalten (Abb. 3). Hierzu bietet Didot Professional automatisierte Funktionen an, wobei schon beim Anlegen der Textspalten neben deren Größe auch die Standard-Formatierung wie der Standard-Stil des enthaltenen Textes festgelegt werden kann. Auch die Registerhaltigkeit (der Text orientiert sich unabhängig von Größe und Zeilenabstand an einem festen Zeilenraster) bzw. der vertikale Keil (eine Spalte wird ggf. durch das Auffüllen von Zeilenabständen so gestreckt, daß sie den Rahmen komplett füllt) werden konsequenterweise schon hier festgelegt.

Neben gewöhnlichen, rechteckigen Spalten erlaubt Didot Professional das Erzeugen sog. Freiformspalten: Innerhalb eines rechteckigen Rahmens kann dabei die Spaltenform durch Einfügen beliebig vieler Stützpunkte in jede denkbare Form gebracht werden. Darunter leiden übrigens weder die Arbeitsgeschwindigkeit noch die Textbearbeitungsmöglichkeiten.

Änderungen der standardmäßigen Textform des Lauftextes (!) werden in Didot Professional grundsätzlich über Stil- und Format-Makros vorgenommen. Die Format- und Stilbearbeitung erfolgt dabei in zwei gleichartig aufgebauten Funktionspanels, die u.a. auch das Laden und Speichern der Makrolisten erlauben. Bei der Einstellung des Textstils läßt sich zunächst der Font auswählen, was in einer hierarchisch arbeitenden (Fonts einer Familie werden zusammengefaßt dargestellt), aber etwas merkwürdig zu bedienenden Dialogbox geschieht. Darüberhinaus lassen sich Textgröße, -farbe und viele weitere Parameter (siehe auch Abb. 8) konfigurieren.

## Fonts aus allen Welten

Eine Besonderheit von Didot Professional ist die Vielzahl verwendbarer Font-Formate: Neben einem eigenen Font-Format liest Didot Professional auch PostScript Type-1- sowie Calamus-Fonts. Sofern letztere unserialisiert sind, können sie auch im Didot Professional-Format abgespeichert werden.

Die vielfältigen Möglichkeiten der Format-, d.h. Absatzgestaltung zeigt Abb. 7: Als Besonderheit ist hier insbesondere die Aufteilung in einen oberen und unteren Absatzdurchschuß zu erwähnen, was besonders beim Plazieren von Zwischenüberschriften im laufenden Text eine enorme Erleichterung ist. Wurde als Spaltenformatierung Blocksatz gewählt, so kann man neben der von Calamus bekannten Wortsperrung zum Auffüllen auch eine Zeichensperrung aktivieren, wie sie besonders in amerikanischen Publikationen häufig Verwendung findet. Glücklicherweise läßt sich beides durch Angabe minimaler und maximaler Sperrungen auch dosiert mischen. In der uns vorliegenden Version war die Zeichensperrung wie auch die Einstellung einer variablen Zeichenbreite jedoch noch nicht aktivierbar. Ein letzter Punkt in der Format-Bearbeitung bezieht sich auf das Kerning, wobei zwischen Stufen- und Päärchen-Kerning gewählt werden darf; gerade beim Formatieren von Tabellen ist es darüberhinaus möglich, Ziffern mit einer fixen Größe zu setzen.

Weitere Features der Lauftextbearbeitung: Spalten lassen sich mit beliebigem horizontalem und vertikalem Abstand um andere Objekte formatieren, wobei jedoch nur rechteckige Formen berücksichtigt werden. Zur eigentlichen Textbearbeitung dient ein recht flinker Editor, der allerdings wirklich nur die elementarsten Funktionen umfaßt und – inkonsequenterweise – über Pull-Down-Menüs im Editor-Fenster bedient wird. Die Trennfunktion in Didot Professional arbeitet rein algorithmisch, ein Ausnahmewörterbuch wäre hier wünschenswert. Eine letzte Funktion erlaubt es schließlich, Lauftext in Vektortext zu konvertieren, womit wir dann auch beim nächsten Funktionsabschnitt von Didot Professional wären.

## Vektoriell gesehen

Während der Lauftext in aller Regel nur wenige Formatierungen enthält und dabei eher auf 'Massenverarbeitung' ausgerichtet ist, bietet Didot Professional für die mehr kreative Arbeit mit Text den sog. Vektortext an. Die hierbei angebotenen Funktionen (Abb. 9) erinnern leicht an Outline Art, ein Zusatzprogramm zu Calamus. Ohne die hier angebotenen Funktionen im einzelnen aufzuführen, sei gesagt, daß diese zur Gestaltung von Überschriften und Effekten in der Regel mehr als ausreichen.

Dem Vektorgrafikteil direkt angeschlossen sind Funktionen zur Bearbeitung von

(importierten) Vektorgrafiken. Zu erwähnen wären hier einerseits beliebig definierbare Transformationen, die auf jede Vektorgrafik angewandt werden können und – entsprechendes mathematisches Wissen vorausgesetzt – zu interessanten Effekten führen können. Eine wirkliche Besonderheit von Didot Professional ist die Transformation von Vektorgrafiken auf Beziérnetze, die zudem noch editiert und in einer Bibliothek abgelegt werden können (Abb. 4).

An anderer Stelle im Programm (Abb. 5) findet sich ein Vektorgrafikeditor mit allen wesentlichen Funktionen, mit denen sich Vektorgrafiken und Vektortexte frei bearbeiten lassen. Außergewöhnlich ist in diesem Programmteil eine Freihand-Option, die die Mausbewegungen quasi online vektorisiert; schade ist, daß dabei nur Linien, aber keine Beziérkurven erzeugt werden.

## Grafiken & Fotos

Weniger spektakulär geht es bei der Verwaltung von Rasterbildern zu. Diese können in einem eigenen Menü importiert und eingepaßt werden, wobei sowohl eine Skalierung als auch ein Beschneiden des Bildes möglich ist. Didot Professional unterstützt beim Import monochromer Grafiken leider nur das (eigene) TIM-Format, ein Konverter von GEM Image nach TIM liegt jedoch als externes Programm bei. Farb- bzw. Graustufenbilder werden ebenso in einem spezialisierten TIFF-Format importiert, das beispielsweise von Retouche Professionell unterstützt wird. Zur Konvertierung von Standard-TIFF-Bildern in diese Spezialformate liegt wiederum ein Tool bei.

Ein Manko: Obwohl Didot Professional programmintern die Farbverarbeitung und auch die Farbausgabe – ggf. als Vierfarbauszug – unterstützt und sogar Schmuckfarben verwaltet werden, beschränkt sich die Bildschirmdarstellung auf den Monochrom-Modus. über einen zweiten Monitor, der über eine C32 von Matrix angesteuert wird, lassen sich zwar die Seiten im Farbmodus betrachten, jedoch erscheint uns dieses Vorgehen zu unflexibel. Positives Ergebnis dieser Vorgehensweise: Die Arbeit mit Didot Professional geht auch dann zügig vonstatten, wenn das Dokument Farbbilder enthält.

Unabhängig von der eigentlichen Dokument-Bearbeitung bietet Didot Professional eine Funktion zum Laden eines Hintergrundbildes, das mit einfachen Zeichenfunktionen nachbearbeitet und dann – rasant schnell – vektorisiert werden kann. Obwohl hier nur ein Linien-Tracer zum Einsatz kommt, sind die Ergebnisse dennoch brauchbar.

## Eingebauter Fonteditor

'Historisch' bedingt ist ein weiterer Programmteil von Didot Professional: der eingebaute Fonteditor. Aus Platzgründen lassen sich hier gar nicht alle Funktionen dieses leistungsfähigen Programmteils beschreiben, nur eines sei kurz festgestellt: Wie auch im Layout-Teil von Didot Professional lassen sich Fonts hier im Didot-, Calamus- und PostScript-Format laden; das Speichern ist im Didot- und Calamus-Format möglich.

## Großformatig

Wenig handlich ist leider das Handbuch zu Didot Professional, das im Format A4 sogar übersteigt. Zwar sind die Gestaltung und der Druck sehr ansprechend, doch leider läßt die Übersichtlichkeit – wie damals auch beim Handbuch zu Calamus 1.09 – stark zu wünschen übrig: Das Inhaltsverzeichnis ist zu wenig strukturiert, ein Stichwortverzeichnis sucht man vergeblich. Hier hätte 3K weniger Wert auf den ersten optischen Eindruck als vielmehr auf die praktische Benutzbarkeit legen sollen.

## Fazit

Fairerweise muß man diesem Fazit vorwegnehmen, daß Didot Professional ein sehr komplexes Programm ist und ein Test wie dieser sicher nicht alle Aspekte vollständig zu erfassen vermag. Wichtige Aspekte – wie beispielsweise die Qualität der Belichtung mit Didot Professional – konnten in diesem Bericht noch nicht beleuchtet werden. Ansonsten bleibt ein etwas zwiespältiger Eindruck von Didot Professional: Viele Ideen überzeugen auf Anhieb, so besonders die Bibliothek und das Überleger-Konzept. Wichtige Details wie Registerhaltigkeit, vertikaler Keil und die Vektorbearbeitung – um nur einige zu nennen – erleichtern die Arbeit sehr. Auf der anderen Seite ist es gerade die völlig fehlende Struktur, die den Einstieg in Didot Professional unnötig erschwert. Auch die Unterstützung weniger Import-/Exportformat ist uns unverständlich.

Abb. 10: Die Druck- bzw. Ausgabe-Optionen.

Sobald 3K in diesem Bereich Didot Professional noch einmal überarbeitet, ist das Programm im Schwarz-Weiß-Bereich eine ernstzunehmende Alternative zu Calamus SL. Was die Farbverarbeitung betrifft, erscheint uns der Verzicht auf ein Farb-WYSIWYG unvertretbar. Zwei positive Aspekte zum Schluß: Gerade im Vergleich zu Calamus SL geht die Arbeit mit Didot Professional sehr zügig vonstatten, der Seitenaufbau ist in der Geschwindigkeit subjektiv dem von Calamus 1.09N gleichtwertig. Und obwohl Didot Professional noch ein sehr junges Produkt ist, überzeugt es dennoch durch eine – im Vergleich zu manch anderem DTP-Programm – recht hohe Absturzsicherheit.

In letzter Minute erreichte uns noch eine interessante Information: Für DM 698,- wird 3K ab Mitte November auch eine reine Schwarz-Weiß-Version von Didot Professional anbieten – sicher ein gutes Angebot für DTP-Einsteiger. cs

## Didot Professional

### Datenblatt

- Vertrieb: 3K Computerbild, Sassenfeld 71, 4054 Nettetal 1, Tel. (02153) 60001
- Preis: DM 1198,-

### Bewertung

+ Seiten unterschiedlicher Größe in einem Dokument
+ Arbeiten in verschiedenen Layers
+ Bibliotheksfunktion
+ Fonteditor inklusive
+ große Basis von Schriften
– mangelnde Funktionsstruktur
– eigenwillige Oberfläche
– nicht lauffähig auf Farbbildschirmen
– wenige Import-/Export-Formate



# SYSTEMS 91 in München

**München war vom 21. bis 26. Oktober wie in jedem zweiten Jahr wieder einmal Anziehungspunkt für alles, was in der Computer-Branche Rang und Namen hat. Obwohl diese Messe im Gegensatz zur CeBIT normalerweise weniger der Präsentation von Neuheiten dient, gab es gerade bei Atari doch einiges Interessantes zu sehen.**

Wichtigstes Gesprächsthema am Stand von Atari war gleich zu Beginn der Messe der ST Book. Sah es zunächst so aus, als würde Atari auf die Ausstellung des Book verzichten, so erreichte am frühen Montag nachmittag dann doch ein Exemplar von Ataris Portablem die SYSTEMS. Grund der Verzögerung: Änderungen in letzter Minute und die parallel laufende COMDEX in den USA hatten das Timing etwas durcheinandergebracht. Immerhin: Das Warten hatte sich durchaus gelohnt, denn gerade in Bezug auf die Software hat sich in den letzten Wochen noch einiges getan.

An dieser Stelle seien aber erst noch einmal die wichtigsten technischen Daten zusammengefaßt: Auf einer Grundfläche, die der eines DIN-A4-Blattes entspricht, und einer Höhe von weniger als 4 cm befindet sich im ST Book ein kompletter ST. Der RAM-Speicher umfaßt 1 oder 4 MByte, das ROM enthält in 512 KByte zum einen TOS 2.06 (!) sowie einige residente Applikationen (Dateitransfer, Terminplaner, Adreßverwaltung... ) als Accessory. Integriert ist weiterhin eine sehr stromsparende Festplatte mit 40 MByte Kapazität und 19 ms Zugriffszeit. Als Display kommt ein LCD-Display mit 640 mal 400 Punkten zum Einsatz, die Tastatur entspricht weitestgehend der des ST.

Eine wirkliche Sensation ist auch das ausgefeilte Power-Management des ST Book: Durch den Verzicht auf eine Hintergrundbeleuchtung des LCD-Displays sowie durch die gezielte Abschaltung einzelner Chips, der Festplatte und des Displays erreicht der Book je nach Art der Anwendung eine Betriebsdauer von 5 bis 10 Stunden. Das auf der SYSTEMS gezeigte Gerät stammt offensichtlich aus der Serienproduktion, die verwendete Betriebssystem-Version arbeitete ebenfalls stabil, so daß man davon ausgehen kann, den ST Book in Kürze in den Geschäften zu sehen. Zum Preis von DM 3998,- erhält man den Book mit 1 MByte RAM und 40 MByte Festplatte.

## UNIX ist da!

Seit der GUUG – einer UNIX-Messe, die Ende September in Wiesbaden stattfand – liefert Atari das UNIX-Paket ASV an Entwickler aus. Zur Verfügung stehen dabei sowohl Komplettsysteme auf Basis des Atari TT als auch Festplatten mit installiertem Entwicklungssystem.

ASV ist eine Portierung des AT&T UNIX System V Release 4.0 auf die Computer der TT-Serie. Es umfaßt eine vollständige Entwicklungsumgebung mit GNU C und C++ Compiler. Hervorzuheben ist, daß sich Atari bei der Portierung an vorhandene Standards gehalten hat. Als graphische Oberfläche wurde das X Window System (X11 Rel. 4.0) mit Motif 1.1 implementiert. Weiterhin gehört auch ein Interface Builder zum Paket; XFaceMaker, so der Name des Tools, ermöglicht Entwicklern auf einfache Weise, interaktiv Motif-Applikationen zu erstellen.

Um UNIX benutzerfreundlicher zu gestalten, beinhaltet ASV auch einen graphischen Desktop, ähnlich dem GEM-Desktop. Zur Zeit werden bei Atari graphische System-Administration-Tools entwickelt, die den täglichen Umgang mit UNIX vereinfachen. Anfang 1992 wird das System dann für Endkunden zur Verfügung stehen – mit den ersten Applikationen ist zu diesem Zeitpunkt auch bereit zu rechnen.

## TTs mit HD-Laufwerk

Genau hinsehen mußte man, um die vielleicht wichtigste Neuigkeit in Sachen Atari auf der SYSTEMS zu entdecken: Die meisten der auf dem Stand benutzten TTs stammen aus einer gerade angelaufenen, neuen Serie.

Eine erhebliche Aufwertung haben die 'neuen' TTs durch das serienmäßige HD-Laufwerk erhalten, das ja bereits vor einigen Wochen auf einer kleineren, amerikanischen Messe angekündigt worden war. Mit diesem Laufwerk, das einerseits bei allen neuen TTs serienmäßig vorhanden ist und andererseits bei 'alten' TTs nachgerü-

stet werden kann, lassen sich MS-DOS-kompatible Disketten mit 1,44 MByte Kapazität ohne Probleme lesen. Möglich wird dies zuverlässig erst durch den Einsatz eines neuen Floppy-Controllers, der von Atari als Custom-Chip produziert wird.

Eine weitere Besonderheit dieser Maschinen ist TOS 3.06, eine weiter verbesserte TOS-Version, die gegenüber TOS 3.05 einige Fehlerkorrekturen und auch kleine, aber feine neue Funktionen umfaßt. Obwohl ein offizielles Statement zu dieser TOS-Version noch aussteht, waren einige der Änderungen unmittelbar zu sehen: Wie schon TOS 2.05 bzw. 3.05 wartet auch TOS 3.06 nach einem Kaltstart – und somit insbesondere nach dem Einschalten des Rechners – auf das Hochfahren der Festplatte. Der davor ablaufende Speichertest wird durch zwei laufende Balken (einer für's ST-, einer für's TT-RAM) visualisiert. Auf ähnliche Weise zeigt TOS 3.06 danach den 'Countdown' bis zum Zugriff auf die Festplatte an – ein kleines, aber wirklich nützliches Feature.

Neu in TOS 3.06 ist weiterhin die Möglichkeit, in jedem Programm mit Hilfe der Alternate-Taste über den Ziffernblock Sonderzeichen eingeben zu können. Auch an den Internas hat sich etwas getan: Die Zeichenausgabe wurde beschleunigt – wenn auch nur um wenige Prozent, wie erste Tests ergaben. Gerüchteweise soll es mit TOS 3.06 übrigens auch möglich sein, Disketten zu verarbeiten, die mit MS-DOS 5.0 formatiert wurden und nur eine FAT besitzen.

## Die neue LYNX

Offiziell vorgestellt wurde auch eine in Bezug auf die Gehäuseform überarbeitete LYNX. Das neue Gehäuse fällt wesentlich kompakter aus und erwies sich in ersten 'Tests' als sehr handlich. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft werden außerdem weitere neue Spiele für die LYNX auf den Markt kommen – mehr dazu im nächsten Heft.

## Farbe mit Konzept

Den Namen Color Concept trägt eine erst vor wenigen Monaten gegründete Firma, die auf der SYSTEMS bereits überraschende Ergebnisse im Bereich Farbbild-Verarbeitung präsentieren konnte. Ziel von Color Concept ist es, auf Basis des Atari TT leistungsfähige Komplettsysteme zur Bearbeitung von Farbbildern anzubieten. Das geht von der 'Erfassung' über die Bearbeitung bis hin zur Ausgabe der Grafiken. Die Produktpalette besteht im wesentlichen aus drei Geräten:

Der Farb-Scanner 'Focus Color Plus' von Agfa gehört zu den Top-Geräten unter den




Bild: Die neue Lynx: jetzt noch kompakter und handlicher.

Flachbett-Scannern. Bis zu 800 dpi beträgt die Auflösung des Scanners. Eine Besonderheit ist der Weißabgleich, durch den auch bei schwierigen Vorlagen noch gute Ergebnisse erzielt werden können. Mit einer optionalen Durchlichtoption – die Vorlage wird dabei von oben beleuchtet – können auch Dias bis zu einer Größe von 180 mal 180 mm gescannt werden. Die dazugehörige Software TT-View kann sowohl als eigenständige Applikation laufen als auch in GDPS-fähige Applikationen (wie z.B. Cranach Studio) als Scannertreiber integriert werden.

Die zweite Komponente, der Farbsublimationsdrucker Shinko CHC-S445, ist durchaus zum Erstellen von Farbproofs geeignet. Sowohl 3- als auch 4-Farb-Separationen werden problemlos verarbeitet. Dank der hohen Auflösung von 300 dpi werden Bilder in Foto-Qualität gedruckt. Eine Anbindung an Calamus SL wird mitgeliefert.

Auf ein bemerkenswertes System zur Farbbild-Erfassung baut der dritte Teil des Color Concept Pakets: Im Laufe nächsten Jahres möchte Kodak mit der Foto-CD den Foto-Markt revolutionieren. Dabei können handelsübliche Filme auf eine CD übertragen werden, die über ein Abspielgerät auf dem heimischen Fernseher betrachtet werden können. Außerdem kann man die auf solchen CDs gespeicherten Bilder auch über ein CD-ROM-Laufwerk einem Bildverarbeitungsprogramm zur Weiterverarbeitung zur Verfügung stellen. Color Concept wird zur Markteinführung dieses neuen Konzeptes des Branchenriesen eine Anbindung an die Atari ST/TT-Computer anbieten. Mit dem Atari-CD-ROM CDAR 505 können die Fotos direkt in Cranach Studio oder Calamus SL geladen werden.

## Komplettsysteme für DTP

Eine Marktlücke im DTP-Bereich schließt die Firma IIISATZ, die ihre Produkte erstmals auf der SYSTEMS ausstellte: War man bisher bei der Zusammenstellung leistungsfähiger DTP- und Fotosatz-Systeme meist auf viele verschiedene Partner angewiesen, so bietet IIISATZ jetzt alle benötigten Komponenten aus einer Hand. Von großem Vorteil sind dabei die Erfahrungen, die das IIISATZ-Stammhaus, die E. Gathof Belichtungsservice & Layoutfotosatz GmbH, in langen Jahren der DTP-Anwendung auf dem Atari ST sammeln konnte.

Gemeinsam ist allen IIISATZ-Konfigurationen die einheitliche Gehäusefarbe schwarz. Was das Innenleben der Rechner betrifft, hat der Anwender die Wahl zwischen den Rechnerwelten TOS und MS-DOS. Auf TOS-Seite kommt ein Atari TT zum Einsatz, der in ein funktionales und ansprechendes Tower-Gehäuse integriert ist. Als Software werden neben Calamus SL (inkl. 60 Schriften) diverse Bildverarbeitungs- und Vektorgrafikprogramme eingesetzt. Die Ansteuerung des Belichters erfolgt wie bei Calamus üblich über das Interface der Firma DMC.

Die Belichter selbst stammen aus dem Hause Linotype, wobei von der preiswerten Linotronic 230 bis zum Spitzenmodell 630 die gesamte Palette im Angebot ist. Besonders interessant ist eine einfach zu installierende Übergabe-Einheit, die den Film direkt von der Linotronic zu einer Entwicklungsmaschine weitergibt – natürlich ist auch letztere direkt bei IIISATZ erhältlich.

Ein solches Komplett-System diente auf dem Atari-Stand übrigens zur Produktion einer Sonderausgabe des Atari Journals anläßlich der SYSTEMS. Neben den neuesten Informationen rund um Atari fand der Besucher hier ein gutes Beispiel für die Leistungsfähigkeit der DTP-Lösungen von Atari.

## Virtueller Speicher für den TT

Nach OutSide kommt mit VRAM (OverScan, Berlin) ein weiteres, überaus vielversprechendes Programm zur Verwaltung von virtuellem Speicher auf dem Atari TT auf den Markt. Mit VRAM – so der Name des in Kürze lieferbaren Programms – steht Ihnen jetzt auf dem Atari TT quasi beliebig viel Speicher zur Verfügung. Das als Swapping bezeichnete Verfahren lagert dabei automatisch momentan nicht benötigte Speicherbereiche auf die Festplatte aus, die dann später ohne Zutun des laufenden Programms wieder eingelesen werden können.

VRAM unterstützt bis zu 2 GByte Speicher – die wirklich nutzbare Speichergröße hängt lediglich von der Größe der für das Swapping benutzten Partition ab. Bemerkenswert ist dabei, daß nicht nur SCSI- sondern auch herkömmliche ACSI-Platten unterstützt werden. Übrigens wird bei VRAM eine Partition ausschließlich für das Swapping reserviert, so daß eine hohe Datensicherheit gewährleistet ist.

Auf Wunsch ist VRAM auch in der Lage, das Betriebssystem aus dem ROM komplett ins RAM zu verlagern, was eine Beschleunigung der Betriebssystemfunktionen um gut 35% bewirkt. Das Programm war auf der SYSTEMS schon in einer stabil laufenden Version zu sehen; mit der Auslieferung des DM 149,- teuren Programms ist in Kürze zu rechnen. cs

## Was es sonst noch so zu sehen gab...

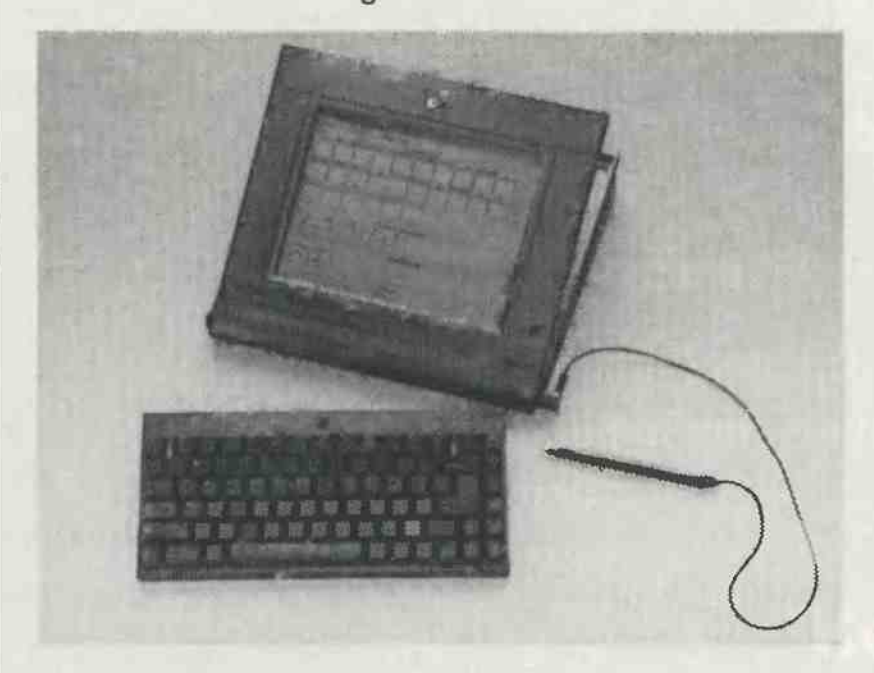
Auch bei manch anderem Hersteller gab es auf der SYSTEMS Neues zu sehen. An dieser Stelle reicht der Platz leider nur für einen kleinen Überblick:

### MOMENTA – Moment mal

Ein bekanntes Gesicht war direkt gegenüber von Atari am Stand der Firma MOMENTA auszumachen: Shiraz Shivji, Entwickler des Atari ST, der vor einigen Jahren Atari verlassen hatte, stellte auf der SYSTEMS erstmals einen als Pentop bezeichneten Computer vor.

Den Pentop bedient man entweder wie einen Pen-Computer mittels eines elektronischen Stiftes, mit dem man direkt auf dem LCD-Bildschirm schreiben kann, oder wie einen konventionellen Notebook-Computer mit einer Tastatur. Diese einzigartige Kombination von Pen-Pad und Laptop-System bezeichnet Momenta als Pentop-Computer.

Der Momenta ist ein kompletter 386er-Computer, der neben speziellen Applikationen auch alle üblichen MS-DOS- und Windows-Anwendungen unterstützt. Fast jede MS-DOS-Software kann entweder im konventionellen Tastatur-Modus oder im neuen Pen-Modus betrieben werden. Das bedeutet, daß auch bereits existierende DOS-Programme auf dem Pen-Computer ablaufen. Der Momenta-Pentop wird mit umfangreichen Software-Paketen ausgeliefert: Hierzu zählen unter anderem ein Terminkalender, ein Adreß- und Notizbuch, Büro-Organisationsprogramme, ein Spreadsheet-Programm und eine Textverarbeitung. Zusätzliche Anwendungen für den Momenta werden



von einer Reihe unabhängiger Anbieter derzeit entwickelt oder bereits vertrieben.

Der Pentop wird bei seiner Einführung in Deutschland DM 9.995,- kosten, wobei MS-DOS 5.0, die genannten Pen-Anwendungsprogramme, eine separate Tastatur und eine hochwertige Tragetasche im Preis eingeschlossen sind. Der Momenta-Pentop ist ausgerüstet mit vier Megabyte RAM und einem ROM-Speicher, der sich auf fünf Megabyte erweitern läßt. Eine 40-MByte-Festplatte und ein Daten-/Faxmodem sind in das Gerät ebenfalls integriert. Das Konzept dieses Computers ist sicherlich überaus interessant, doch wird der relativ hohe Preis sicher die Zielgruppe erheblich einschränken. In einem Gespräch versicherte uns jedoch Shiraz Shivji persönlich, daß in naher Zukunft mit einem preiswerteren Modell zu rechnen sei.

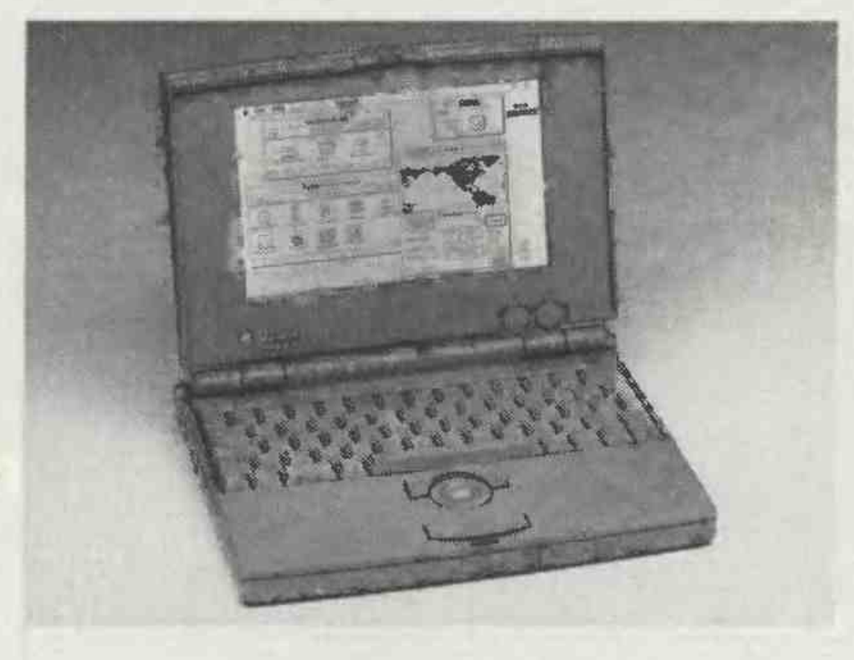
### Tragbare Äpfel

Als das bestgehütete Geheimnis der Computerbranche hätte Apple gerne die auf der SYSTEMS gezeigten neuen Modelle gesehen. Doch bereits Wochen vor der Messe war es der Fachpresse gelungen, eine undichte Stelle aufzuspüren, so daß die neuen Apples keine Sensation mehr darstellten. Besonders im Notebook-Bereich hat Apple ganze Arbeit geleistet: War der bisher verfügbare Apple Portable doch eher ein Gerät für Body-Builder, so sind die neuen Notebooks auch preislich tragbarer geworden. Die drei Modelle mit der Bezeichnung PowerBook 100, 140 und 170 bieten auf kleinstem Raum CPUs vom 16-MHz-68000 bis zum 25-MHz-68030; die Preise beginnen bei DM 4890,- für das PowerBook 100 und gehen bis zu DM 11.100,- für das Modell 170 mit Fax-Modem.

Neu sind auch die Quadras, die ab sofort die Macintosh-Produktpalette nach oben abrunden. Basierend auf einem mit 25 MHz getakteten 68040 kosten die beiden Modelle zwischen DM 17.650.- und 22.800,-.

### Neuer EPSON-Laserdrucker

Einen 6-Seiten-Laserdrucker im Low-Cost-Bereich stellte EPSON auf der SYSTEMS mit dem Modell EPL-4100 vor. Skalierbare Schriften bis zu 960 Punkt sind im Drucker direkt realisiert und werden im 'Page Printer Mode' angesprochen. 11 Pixel- und 13 Vektorfonts bringt der EPL-4100 serienmäßig mit, eine HP-PCL4-Implementation sorgt für Kompatibilität zu diesem De-facto-Standard.



Optional ist eine PostScript-Emulation (mit den üblichen 35 Schriften) erhältlich, die über eine IC-Karte leicht nachgerüstet werden kann. Eine Besonderheit des EPL-4100 ist eine von EPSON entwickelte 'Resolution Improvement Technology', die schräge Linien erkennt und dadurch Treppen ausgleicht, was insgesamt eine erhebliche Verbesserung des Schriftbildes ergibt. Ein weiterer Clou: Da der EPL-4100 sowohl über eine serielle als auch eine parallele Schnittstelle verfügt, lassen sich zwei Computer gleichzeitig anschließen, die dann auch ohne Umschalten am Drucker abwechselnd drucken können.

# Orbyter II

**Das Programm Orbyter wendet sich an alle ST-Benutzer, die Schwierigkeiten haben, die unzähligen Dateien auf ihrer Festplatte zu verwalten oder die in Zukunft solche Schwierigkeiten auf sich zukommen sehen.**

Man denke hier nur an die unüberschaubare Zahl von ClipArt-Dateien, deren Inhalt ausgedruckt oft einen kompletten dicken Leitz-Ordner umfaßt, oder an die vielen Signum-Texte, deren Inhalt einem trotz des Versuches einer einigermaßen intelligenten Namensgebung mit der Zeit immer mehr verborgen bleibt. Orbyter verwaltet diese Dateien, gestattet Kommentierungen, organisiert durch umfangreiche Suchkriterien und ist in der Lage, viele Grafikformate, Texte, Fonts und sogar Signum-Dokumente und Signum-Fonts direkt auf dem Bildschirm zu präsentieren. Die Menge der zu bearbeitenden Dateien ist nur durch den jeweils vorhandenen Speicher begrenzt. Das Programm ist auch auf dem TT und auf Großmonitoren lauffähig.

Viele Funktionen des Programms sind auf zwei oder gar drei Wegen anwählbar. Jeder Eintrag innerhalb der Pull-Down-Menüs ist prinzipiell auch über ein Tastaturkürzel erreichbar. Dieses steht direkt neben dem Menü-Eintrag und ist auch über einen Hilfe-Bildschirm, der wie üblich über die Help-Taste aufgerufen werden kann, erreichbar. Daneben existieren für eine Reihe von wichtigen Funktionen spezielle Icons, die durch Doppelklick oder Ziehen über das 'Anzeige'-Icon aktiviert werden.

## Bitte mit Filter

Wesentlicher und zentraler Punkt innerhalb des Programms ist das Erstellen einer Dateienliste. Da die zu verwaltenden Dateien über alle Partitionen einer Festplatte zerstreut sein können, wäre es ein mühevoller Prozeß, wollte man jede dieser Dateien einzeln in die Liste eintragen. Orbyter gestattet deshalb die Suche nach Dateien über die Wahl der Datei-Extension. Hierbei ist es möglich, auf jedem beliebigen Laufwerk und in jedem gewünschten Pfad zu sammeln. Der Pfad wird über die File-Selector-Box angewählt, die Partitionen werden über Buttons markiert. Es ist auch möglich, beliebige Laufwerks- oder Partitionskombinationen zusammenzustellen oder alle Partitionen auszuwählen.

Für die Extension-Auswahl steht ein Filter bereit, der in einer Datei abgelegt ist und bei Programmstart automatisch über die Parameter eingelesen wird. Der Filter besteht aus 10 Seiten, die je nach Anwendungsbereich mit einem Namen versehen sein können, und jede Seite aus 12 Extensions. Man hat jeweils eine Seite im Blick, und die Auswahl kann durch Anklicken einer beliebigen Kombination (oder allen) von Extensions geschehen. Über einen Filter-Editor können jederzeit eigene Filter kreiert, abgespeichert und bei Bedarf zugeladen werden.

ORBYTER Datei System Optionen Disk Hilfe

INFORMATION SPEICHER EINLESEN DISK LESEN LISTE LADEN DATEI-LISTE
DATUM/ZEIT PARAMETER SORTIEREN DRUCKEN SPEICHERN ANZEIGEN E N D E ABFALLEIMER

DATEI-LISTE

771128 Bytes benutzt durch 40 Dateien

| Pfad | Datei | Bytes | Datum | Zeit |
|---|---|---|---|---|
| A:\ | ORBYTER.FIL | 457 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\ | ORBYTER.OPR | 185 | 15.07.1991 | 00:17:20 |
| A:\ | ORBYTER.PRG | 195889 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\ | ORBYTER.RSC | 41288 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\ | ORBYTER.ODA | 2209 | 15.07.1991 | 00:03:20 |
| A:\ | EPSON.PRG | 566 | 02.05.1991 | 00:00:00 |
| A:\ | IBM.PRG | 466 | 02.05.1991 | 00:00:00 |
| A:\ | ORBYTER2.OPR | 190 | 15.07.1991 | 00:18:10 |
| A:\ | ORBYTER1.OPR | 187 | 15.07.1991 | 00:15:12 |
| A:\CHSETS\ | RUNDLING.E24 | 3610 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\CHSETS\ | RUNDLING.P24 | 18266 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\CHSETS\ | SCHATTE2.E24 | 4252 | 14.07.1991 | 23:52:10 |
| A:\CHSETS\ | SCHATTE2.P24 | 25842 | 14.07.1991 | 23:52:10 |

Abb. 1: Im Nu läßt sich mit Orbyter II eine Dateiliste erstellen.

## Organisation

Datei-Listen können neu erzeugt oder an bereits eingelesene bzw. eingeladene angehängt werden. Die Darstellung der Dateien im GEM-Fenster enthält neben dem vollen Pfadnamen alle Attribute, die auch im Desktop darstellbar sind. Eine wichtige Spezialität ist die Darstellung eines der jeweiligen Datei zugeordneten Kommentars: Durch Eingabe eines solchen, maximal 31 Zeichen langen Kommentars wird die Übersicht über den Inhalt der Dateien erheblich verbessert, und man hat die Möglichkeit, sich durch Vereinbarung eigener Kriterien oder Kürzel bei späteren Suchoperationen die Arbeit zu erleichtern.

Eine bessere Übersicht über die dargestellten Dateien erhält man auf jeden Fall durch das Sortieren. Es stehen acht Sortierkriterien zur Verfügung. Eine Besonderheit

# TOS Extension Card

## TOS-Update: TOS 2.06 für alle STs mit der TOS Extension Card






### Das offizielle Update

Von Atari stammt TOS 2.06, die neue TOS-Version für den Mega STE mit eingebautem TT-Desktop. Von Artifex kommt die TOS Extension Card. Das Ergebnis ist ein neues TOS zum Nachrüsten für alle ST-Modelle.

### Warum ein neues TOS?

TOS 2.06 ist der aktuelle Stand der Entwicklung des TOS. Der neue Desktop bringt mehr Komfort – ohne mehr RAM-Speicher zu belegen. Außerdem wurden alle bekannten Fehler älterer TOS-Versionen beseitigt.



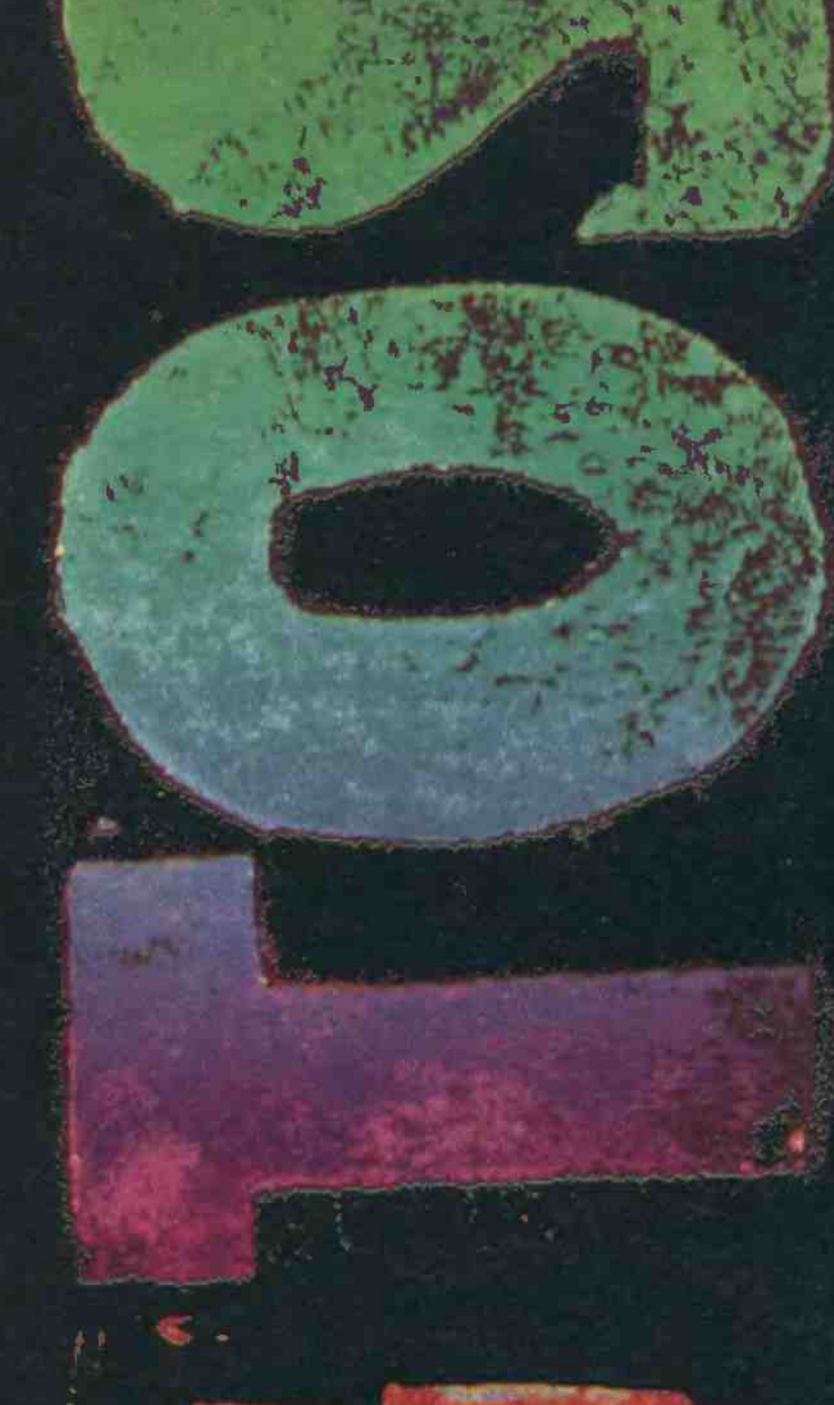
### Die technische Seite

TOS 2.06 mit seinen vielen neuen Desktop-Funktionen braucht mehr Platz in den ROMs, der in den "alten" STs nicht vorhanden ist. Dieses Problem löst eine kleine Zusatzplatine, die TOS Extension Card.



### Null problemo

Bis zu sieben Fenster öffnen? Laufwerke oder Ordner nach Dateien durchsuchen? Zwischen Fenstern per Tastendruck umschalten? Scrollen in Fenstern mit selektierten Dateien? Alles kein Problem mit TOS 2.06.






### Die Evolution der Icons

Für jede Datei ein eigenes Icon. Neue Icons selbst erstellen und nachladen. Icons auf dem Desktop ablegen und Programme von dort starten. TOS 2.06 macht's möglich.

### Auf Tastendruck

Alle Menü-Funktionen können jetzt auch über die Tastatur aktiviert werden. Genauso einfach ist das Öffnen eines Fensters und das Starten eines Programmes: Ein einziger Tastendruck genügt.



### Kompatibel? Na klar!

Da es sich bei TOS 2.06 um eine offizielle TOS-Version von Atari handelt, ist volle Kompatibilität zu bestehender Software gewährleistet. Übrigens: Nur mit TOS 2.06 läuft Ataris neues Kontrollfeld auch auf "alten" ST's stabil.

### Und der Preis?

Das TOS-Update (TOS Extension Card plus Original TOS 2.06 ROMs) ist für DM 198,- bei ausgewählten Fachhändlern oder direkt bei Artifex erhältlich. Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gerne den Fachhändler mit Einbauservice in Ihrer Nähe!

da vinci design®






computer gmbh

Holbeinstraße 60
W-6000 Frankfurt/Main 70
Telefon (0 69) 6 31 24 56
Telefax (0 69) 6 31 26 00

stellt die Sortierung nach der Diskettennummer dar: Orbyter ermöglicht nämlich auch das Einlesen kompletter Diskettenverzeichnisse. Für die erste Diskette muß eine Startnummer vergeben werden, bei allen weiteren Disketten wird die Nummer automatisch hochgezählt. Wir haben es hier also mit einer einfachen, aber zusammen mit den Optionen von Orbyter trotzdem sehr komfortablen Diskettenverwaltung zu tun.

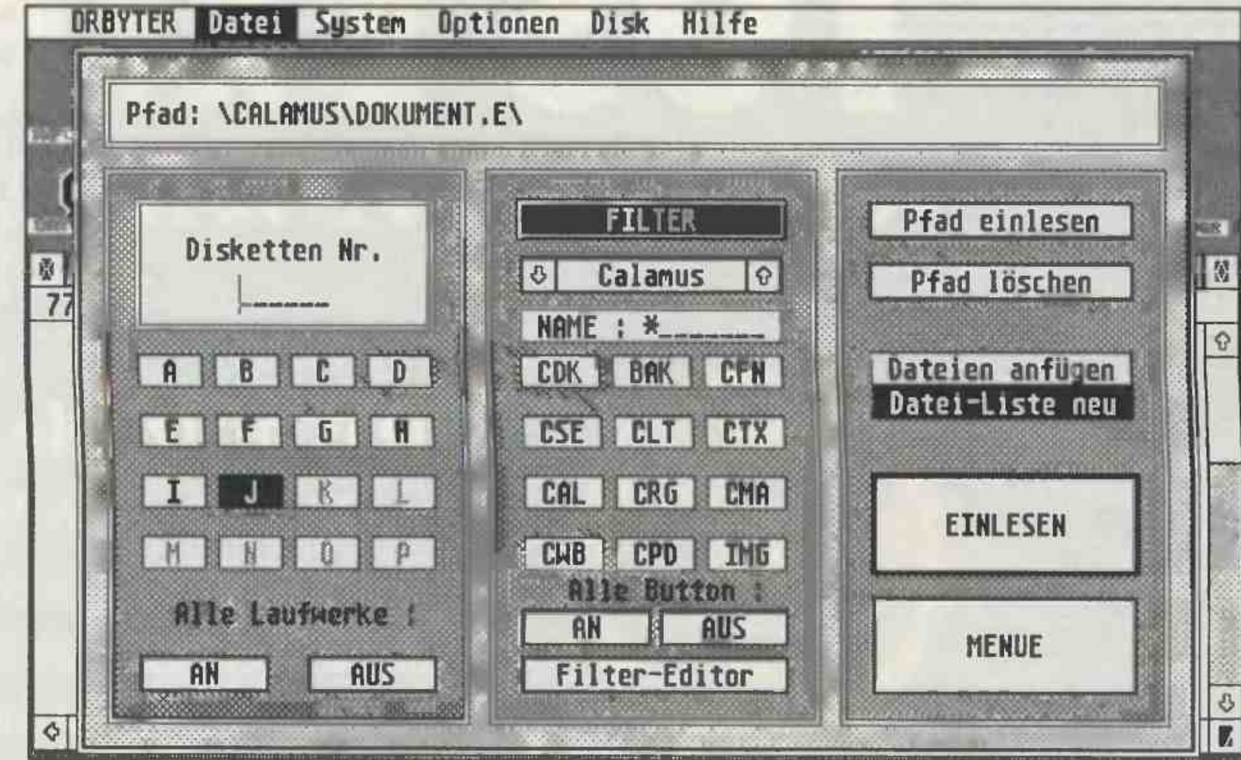



Abb. 2:
Umfangreiche Filterfunktionen ermöglichen eine gute Kontrolle über die Dateiliste.

## Selektion

Durch Selektion mit der Maus werden bestimmte Dateien oder Dateiengruppen invertiert dargestellt. Viele Operationen wie das Speichern, Ansehen oder Drucken erlauben alternativ die Bearbeitung der selektierten oder unselektierten Dateien. Eine wichtige Selektionsfunktion ist das Suchen: Diese Funktion operiert attributorientiert und auch auf dem Kommentar; die gefundenen Dateien werden ebenfalls invertiert.




Abb. 3:
Eine Speicherinformation gibt auch Auskunft über die noch zu lesenden Dateien.

## Alleskönner

Wichtiger Aspekt – und hier geht das Programm über eine reine Datei-Verwaltung weit hinaus – ist die Möglichkeit des direkten Einblicks in Dateien. Orbyter erweist sich als wahrer Tausendsassa, der nicht nur Bilder der gängigen Grafikformate wie STAD, IMG, Degas und Doodle sowie ASCII-Texte anzuzeigen in der Lage ist, sondern zusätzlich Einblick in Signum-Dokumente (Text und integrierte Grafik!) verschafft. Hierbei werden bis zu drei Seiten beim Durchblättern angezeigt, was für den Überblick wohl bei weitem ausreicht.

Darüberhinaus ist auch für das Anzeigen von Fonts vorgesorgt. Unterstützt werden bisher die GEM- und alle Signum-Fonts. Während der Grafikanzeige können ebenfalls die schon oben erwähnten Kommentare eingefügt werden. Daneben sind so nützliche Optionen wie das Umbenennen, Kopieren, Löschen und Verschieben der jeweiligen Datei möglich. Eine Slideshow-Funktion zu Demonstrationszwecken oder zur eigenen Information wurde gleichfalls integriert, die Pause zwischen den Grafiken ist einstellbar.

## Exportüberschuß

Orbyter läßt auch Anwender, die die mit dem Programm erzeugten Listen in eine Datenbank übertragen wollen, nicht im Regen stehen. Hierzu werden Exportfunktionen für die Programme 1st Address und 1st Base angeboten. Da es außerdem möglich ist, im ASCII- und einem allgemeinen Datenbankformat abzuspeichern, steht auch der Weiterverarbeitung innerhalb anderer Datenbanken nichts im Wege.

## Sonstiges

Datei-Listen können auf Epson- oder IBM-kompatiblen Druckern ausgegeben werden. Hierzu ist vor dem eigentlichen Programmstart das entsprechende Druckerprogramm aufzurufen.

Damit man beim Umbenennen und Kommentieren nicht jede Datei einzeln aufrufen muß, sind diese Aktionen auch in 'Serie' möglich. Dies gilt auch für das Kopieren und Verschieben ganzer Dateigruppen; man kann sich entscheiden, ob man das Datum beibehalten und den Zielpfad in die Liste übernehmen möchte. Bei Änderungen der Festplattenorganisation sollte man auf jeden Fall diese Option benutzen, da sonst alles neu eingegeben werden müßte, weil der Pfad nicht mehr stimmt.

## Fazit

Ein durchweg positives Programm, mit dem man relativ leicht Ordnung in seinen Sammlungen schaffen kann. Wünschenswert für zukünftige Updates sind weitere Darstellungsarten, zum Beispiel für Tempus Word und Calamus-Dokumente. Der Preis für Orbyter II beträgt DM 139,- und DM 199,-, falls man noch ein Utility zur Grafikkonvertierung als 'Beilage' möchte. ep/cs

### Orbyter II

**Datenblatt**

- Vertrieb: Con & Col, Postfach 140169, 2400 Lübeck 14
- Preis: DM 139,-

**Bewertung**

+ Gute Such- und Filterfunktionen
+ Leichte Bedienung
+ Kommentierung von Dateien
– Nur jeweils eine Datei im Speicher




# Rufus doch mal an!

**Mit diesem Angebot motivierte schon Rufus 1.0 seine Anwender zur Kontaktaufnahme mit dem Autor Michael Bernards, kam es doch als Shareware zunächst quasi nur als Demo in die Rechner der DFÜ-Welt. Und offenbar hat so mancher Fünfziger seinen Besitzer gewechselt und den einen oder anderen Rufus legalisiert, denn nun gibt es vom Autor einen Nachschlag namens Rufus 1.1, dessen Zehntel-Aufstieg eine klassische Untertreibung darstellt.**

Vielmehr präsentiert der Autor hier ein völlig neues Konzept eines Terminalprogrammes mit vielen praktischen Funktionen, die von langer Praxiserfahrung und manchem beachteten Anwenderwunsch zeugen. Die blitzsaubere Benutzeroberfläche mit Julian Reschkes FlyDials hob schon Rufus 1.0 aus der Masse waghalsig gestylter Programme hervor und brachte uns als eines der ersten Programme Mac-Feeling auf dem ST. Dies ist mittlerweile zwar schon Standard, doch wurde die gesamte Bedienung von Rufus nochmals überarbeitet.

## Einheitlich

Auf den ersten Blick scheint es weniger Funktionen als beim Vorgänger zu geben, aber genau das Gegenteil ist der Fall. Die Bedienung ist nun viel logischer aufgebaut, und einige Funktionen erfüllen kontextsensitiv mehrere Aufgaben.

So gibt es beispielsweise nur eine einzige Funktion namens 'Parameter sichern' in der Menüzeile, aber sie dient je nach oben liegendem Fenster zum Sichern der entsprechenden Daten. Wenn also das Terminalfenster das obere ist, so werden die aktuellen Einstellungen gesichert; wird gerade das Nummernverzeichnis bearbeitet, dient dieselbe Funktion zum Abspeichern der Nummernliste. Ähnliches gilt auch für andere Funktionen, etwa die Schriftauswahl oder eine Hilfefunktion.

Die Basisfunktionen eines Terminalprogrammes wie Schnittstellenkonfiguration, Protokollauswahl etc. bedürfen wohl keiner näheren Betrachtung, sie sind selbstverständlich vollständig vorhanden und in diversen übersichtlichen Dialogen vorzunehmen. Erwähnenswert erscheint mir an dieser Stelle jedoch die Möglichkeit, sämtliche Schnittstellen auch des Atari TT oder des Mega STE anzusprechen, wobei – und dies ist eine kleine Sensation – auf diesen Rechnern erstmals 38.400 Baud realisiert werden können.

Die wichtigstens Parameter werden auch noch einmal am unteren Rand des Terminalfensters angezeigt. Ein Klick auf einen der Parameter genügt, und es erscheint ein Pop-Up-Menü mit allen dazu verfügbaren Einstellungen, so daß für eine Änderung nicht erst der entsprechende Dialog aus dem Menü aufgerufen werden muß. Der Autor nennt diese Menüs übrigens JazzUps, vielleicht ein Hinweis auf seine musikalischen Vorlieben. Nachzulesen ist dies allerdings nur im Handbuch, das der überzeugte Anwender nach Zahlung seiner Shareware-Gebühr automatisch erhält. Dies ist nicht etwa eine Loseblattsammlung, die man sich genauso gut selbst hätte ausdrucken können, sondern ein professionell gesetztes Büchlein, das nicht nur die Funktionen von Rufus erläutert, sondern auch allerlei Hintergrundinformationen zum Thema DFÜ umfaßt.

Die steigende Anzahl verfügbarer Mailboxen hat schon manch einen angeregt, ein Accessory zu programmieren, das sich ausschließlich mit der Verwaltung und eventuell sogar noch der Anwahl von Telefonnummern beschäftigt. Rufus 1.0 besaß zwar durchaus schon ein kleines Telefonnummern-Register, dies war aber in der Größe begrenzt und recht unkomfortabel zu bedienen.

Für die neue Version hat sich Michael Bernards nunmehr mit besonderer Hingabe einer Telefonnummern-Verwaltung gewidmet. Man wähnt sich in einem eigenständigen Programm, hat man erst einmal die unscheinbare Funktion 'wählen' angeklickt. Ein Fenster tut sich auf, das sich mit seinen seitlichen Bedienungs-Icons so gar nicht in den Stil der sonstigen Benutzeroberfläche einreiht. Der Funktionalität tut's keinen Abbruch, und wer sich der Bedeutung nicht sicher ist, dem hilft die Help-Taste auf die Sprünge.

Beim ersten Aufruf wird die Nummernliste aus einer eigenen Datei eingelesen, deren Größe unbegrenzt ist – von den üblichen leidigen Beschränkungen wie Speicher- oder Festplattengröße einmal abgesehen. Danach kann man mit diesen Nummern alles machen, was das Herz begehrt. Paßt einem die Reihenfolge der Sortierung

nicht, so kann man einen Eintrag mit der Maus einfach anders positionieren, oder aber man sortiert die Liste gleich komplett – wahlweise alphabetisch oder nach Telefonnummer. Per Suchfunktion kann man gezielt eine oder mehrere Nummern auswählen. Man kann die selektierten Nummern auch ins (GEM-)Clipboard kopieren oder von dort importieren, was einen Austausch mit anderen Programmen ermöglicht.

Ach ja: Vom Modem kann man diese Nummern natürlich auch wählen lassen und zwar nicht nur eine, sondern gleich alle selektierten nacheinander. Zu jeder Nummer gehört eine individuelle Reset- und Anwahlprozedur für das Modem, außerdem wird die aktuelle Schnittstellen-Konfiguration mitgespeichert. So kann man für jede Mailbox immer direkt die genauen Kommunikations-Parameter voreinstellen und spart sich so die mitunter langwierige Einigung auf ein beiden Seiten genehmes Protokoll.

## Edi-Tierisches

Neu ist auch ein vollwertiger Editor, der in Rufus integriert wurde und wahlweise zum Mitspeichern der Eingaben oder zur Vorbereitung von Texten benutzt werden kann. Wie auch im Terminal-Fenster und im Nummern-Verzeichnis, so kann auch für den Editor ein beliebiger (GDOS-)Zeichensatz gewählt werden, wobei erfreulicherweise das neue FSMGDOS schon voll unterstützt wird. Das geht so weit, daß auch bei proportionalen Fonts im Editor ein sauberes Arbeiten (und insbesondere ein problemloses Selektieren!) möglich ist.

'Rufus-Talk' nennt sich nach wie vor die Batchsprache, mit der sich Routine-Aufgaben vom einfachen Einloggen bis hin zum kompletten Maus-Tausch (so wird der automatisierte Datenaustausch mit Mailboxen des MAUS-Netzes genannt) erledigen lassen. Handelte es sich zuvor noch um ein Minimalset von Befehlen mit simpler Syntax, so bietet Rufus 1.1 schon fast eine komplette Programmiersprache.

Neben den schon früher vorhandenen Aktionskommandos gibt es nunmehr Befehle, mit denen sich sämtliche Parameter von Rufus einstellen lassen. Mit 'PORT=MODEM1' beispielsweise ist der Ausgabekanal wählbar, und ähnlich sind auch all die Dinge konfigurierbar, für die Rufus irgendwo ein Knöpfchen bietet. Variablen haben

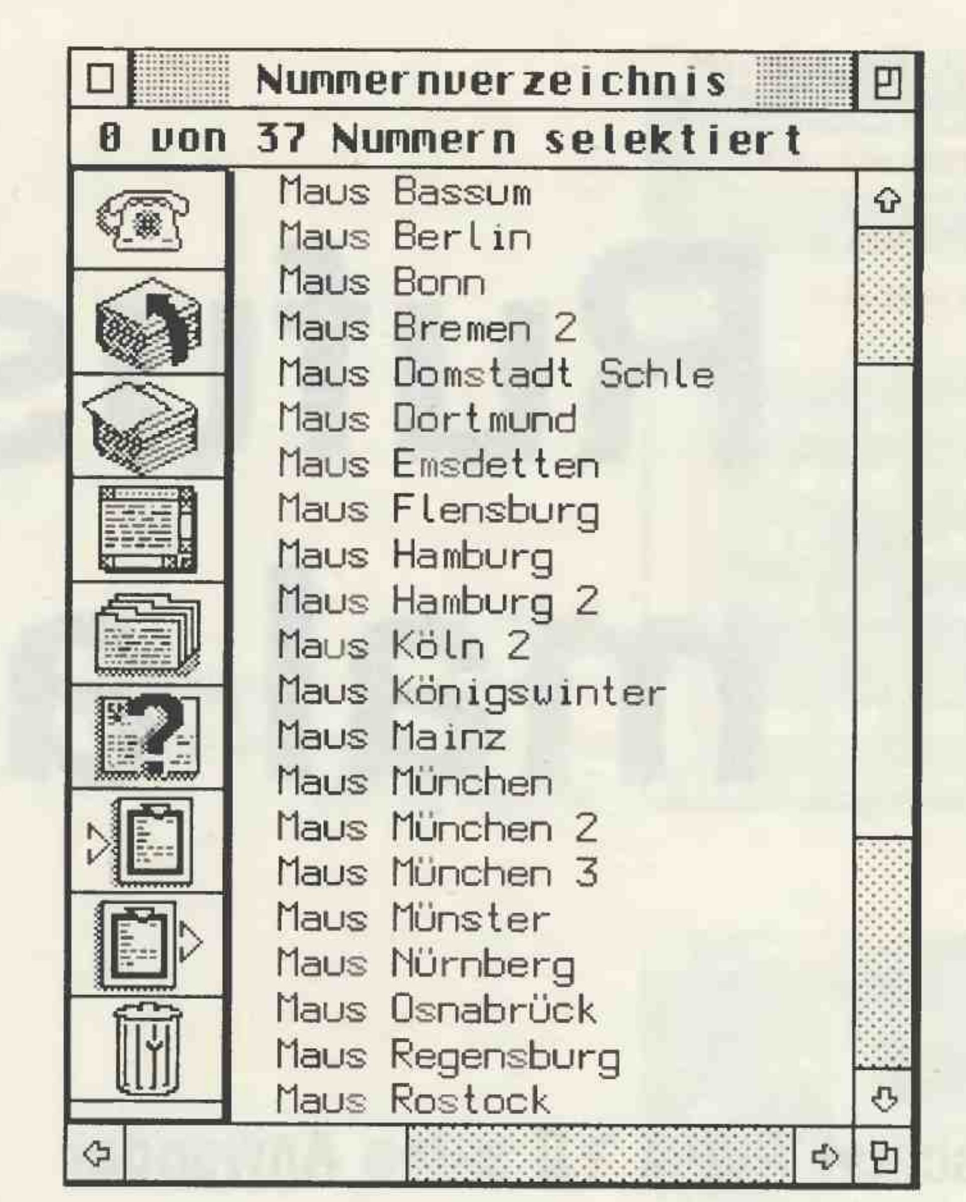



Abb. 1: Die Nummern-Auswahl

jetzt aussagekräftige Namen anstatt nur eine Nummer, und konditionale Verzweigungen sehen jetzt auch wie solche aus.

Im Rahmen der allgemeinen Vereinheitlichung wurde aus der früher in einer Datei namens 'RUFUS.INF' gespeicherten Grundeinstellung jetzt konsequenterweise einfach die Batch-Datei 'RUFUS.RUF'. Diese wird immer bei Programmstart abgearbeitet und beinhaltet lediglich eine Aneinanderreihung aller vorhandenen Konfigurationskommandos mit den zum Abspeicherzeitpunkt gültigen Einstellungen. Mit einem Texteditor kann man diesen leicht um weitere Programmstart-Tätigkeiten erweitern.

## Geheimnisvoll

Die für die meisten Mailboxen mühsam erdachten und mehr oder weniger komplizierten Paßwörter wird man nach einiger Zeit entweder nicht mehr im Kopf haben oder man ist es zumindest leid, sie bei jedem Login einzutippen. Wie praktisch, daß es Funktionstasten gibt, die man mit derlei Routine belegen kann. Doch halt: Erst einmal im Funktionstasten-Setup gespeichert, kann jeder sie im Klartext einsehen.

Dem schiebt der neue Rufus einen Riegel vor: Beim Abspeichern der Parameter kann man ein Paßwort eingeben, das dann zum Verschlüsseln der Funktionstastenbelegung dient. Zwar kann die Parameterdatei nun nach wie vor ohne oder mit jedem beliebigen Paßwort gelesen werden, allerdings führt nur die Eingabe des richtigen Schlüssels zu einem lesbaren Ergebnis.

## Erleichterung

Der Autor hat sich einige weitere nette Dinge einfallen lassen, um einem das tägliche Telefonat per Modem zu versüßen: Wer schon einmal bei schlechter Telefonverbindung oder langsamen Modems längere Texte tippen mußte, der wird sich über das mangelhafte Echo oder schlechte Editier-Möglichkeiten geärgert haben. Dafür bietet Rufus nun eine Vorschreibzeile, in der man eine komplette Zeile eingeben und wie gewohnt editieren (Der neue Duden erlaubt dieses Wort endlich!) kann. Nach Bestätigung mit Return wird die Zeile dann erst übertragen.

Ein weiteres geniales Gimmick ist das Senden des unter der Maus befindlichen Buchstabens, erlaubt es doch die Mausbedienung nahezu jeder Mailbox. Man braucht nur noch auf die Kommandobuchstaben zu klicken, und schon werden die entsprechenden Befehle ausgeführt. Sogar an den Shift-Mausklick, der noch ein 'Carriage Return' hinterher sendet, hat der Autor gedacht, so daß auch exotischere Mailboxen von diesem Komfort nicht ausgeschlossen werden.

## Fazit

Meine persönlichen Ansprüche an ein Terminalprogramm beschränken sich im Prinzip auf seine Funktionstüchtigkeit beim Steuern des Modems und auf eine vernünftige Terminal-Emulation. Wenn ein Programm wie Rufus eine so perfekte Benutzeroberfläche und derart viele ausgeklügelte Details oben draufsetzt, kann das Fazit nur 'uneingeschränkt empfehlenswert' lauten. In diesem Sinne: Rufus doch mal an! hr/cs

### Rufus 1.1

**Datenblatt**

- Vertrieb: Creativ Concept, Michael Bernards GbR, Bussardweg 1, 5204 Lohmar-Geber ... und in vielen Mailboxen
- Sharewaregebühr DM 40,- + DM 10,- für das Handbuch

**Bewertung**

+ Durchdachte Benutzerführung
+ Umfangreiche Terminalfunktionen
+ Ausgefeilte Batchsprache
+ Zahlreiche nützliche Details




# Gemeinsam sind sie stark

**Jetzt sind sie auch in der deutschen Version zu haben: STalker und STeno, zwei sich ergänzende Programme zur komfortablen Datenübertragung. Jedes Programm für sich ist schon ganz brauchbar – doch erst in der Zusammenarbeit liegt ihre besondere Stärke.**

STalker – für die Datenübertragung ganz nebenbei und STeno – der allzeit bereite Texteditor. Beide Programme sind, wie mittlerweile in Mode, durch einfaches Umbenennen zwischen 'ACC' und 'PRG' sowohl als Accessory als auch als normales Programm zu verwenden. Welche interessanten Möglichkeiten sich daraus ergeben, wollen wir im Folgenden untersuchen. Werfen wir zunächst einen Blick auf STalker.

## STalker 3.0

Unter diesem Namen vertreibt die Firma Gribnif Software in den USA die neueste Version eines interessanten DFÜ-Programms für die Atari Computer der ST- und TT-Serie. Nachdem es mittlerweile eine reichliche Auswahl an DFÜ-Programmen gibt, mußte man sich schon etwas einfallen lassen, um sich von der Masse positiv abzuheben. Von den Funktionen her gefiel mir STalker bereits recht gut – hat es doch alles, was man zur komfortablen Übertragung jeder Art von Daten via Telefon braucht.

Am wichtigsten erscheint mir dabei Z-Modem, das sich als universelles Übertragungsprotokoll immer mehr durchsetzt. Z-Modem überträgt eine Datei weitgehend automatisch mit der richtigen Dateilänge und dem ursprünglichen Namen vom Sender zum Empfänger. Ein aus irgendwelchen Gründen unterbrochener Dateitransfer läßt sich beim nächsten Versuch an der Abbruchstelle fortsetzen. Das Wissen über die sonstigen Vorteile von Z-Modem gegenüber den herkömmlichen DFÜ-Protokollen X- und Y-Modem setze ich im Rahmen dieser Programmbeschreibung einmal voraus.

Alle üblichen Funktionen, wie die Steuerung von Hayes-(kompatiblen)Modems mit allem Komfort, wie automatisiertem Verbindungsaufbau und Übertragungsablauf, sind vorhanden. Richtig interessant wird STalker jedoch durch die zusätzlichen Fähigkeiten, seine Arbeit als Accessory auch im Hintergrund zu verrichten und seine Programmierbarkeit über die integrierte Kommandosprache BackTalk.

Wie vielseitig die Möglichkeiten dieser Kommandosprache sind, kann man daran ermessen, daß ihre Beschreibung im STalker-Handbuch mehr Platz einnimmt, als die ohnehin reichlich vorhandenen 'normalen' Funktionen.

Wer schon mit C, Pascal oder GFA-Basic als Programmiersprachen zu tun hatte, sollte sich in BackTalk sofort zurechtfinden. Mit jedem gängigen ASCII-tauglichen Texteditor kann man Programme zur Ablaufsteuerung von STalker schreiben, die dann von einem mitgelieferten Compiler übersetzt werden.

Alle wichtigen Kommandos einer modernen Programmiersprache sind vorhanden. Mit Schleifen-Steuerungen wie IF-THEN-ELSE-ENDIF, WHILE-DO-ENDWHILE oder REPEAT-UNTIL und den Bedingungen




Abb. 1: Mit der STalker-Wählautomatik lassen sich Mailboxen durch einen Mausklick erreichen.

**Installierte BackTALK™-Routinen**

| Tastenkürzel | Dateiname | Name im BackTALK™-Menü |
|---|---|---|
| <Alt><ZF 1> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 2> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 3> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 4> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 5> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 6> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 7> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 8> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 9> | ________.BTK | ________________________ |
| <Alt><ZF 9> | ________.BTK | ________________________ |

Die BTK-Dateien müssen in dem Verzeichnis stehen, das im Dialogfeld PRÄFERENZEN angegeben ist.

OK Abbruch

Abb. 2: Mit BackTalk steht dem Anwender eine eigene 'Programmiersprache' zur Verfügung.

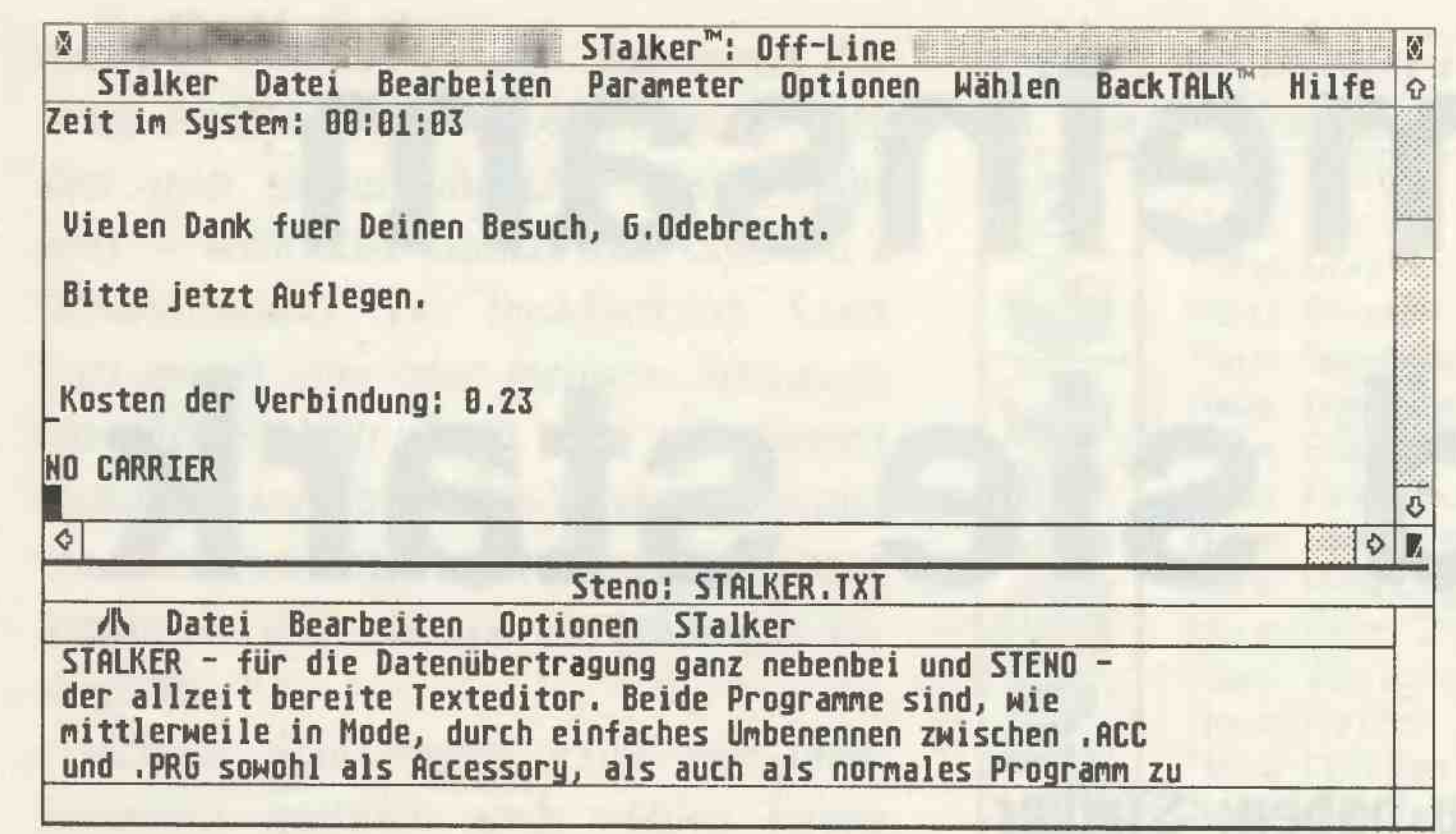



Abb. 3: Die Datenübertragung im oberen Fenster läuft über STalker, im unteren Fenster läuft STeno als Texteditor.

STalker™ Kommunikationsparameter

Baudrate: 9600
Modus: Vollduplex | Halbduplex (Echo) | Lokal
Flußkontrolle: Keine | XON/XOFF | RTS/CTS | Beides
Parität: Keine | Gerade | Ungerade | 1 (Mark) | 0 (Space)
Wortlänge: 8 Bits | 7 Bits | 6 Bits | 5 Bits
Stop-Bits: 1 | 1.5 | 2
OK | Alle ändern | Ändere Off-Line | Abbruch

Abb. 4: Die Kommunikationsparameter für die serielle Schnittstelle.

STalker™ Parameter für den Dateitransfer

Text-Übertragungen (ASCII-Dateien)
DOWNLOADS: LF nach CR einfügen:
BEIDES: ^Z markiert Dateiende:
UPLOADS: Wartezeit am Zeilenende (1/10s): 0__
Anforderungszeichen des Host:
Leerzeilen umwandeln in:
LF entfernen:

Übertragungen mit Protokoll (binär)
Protokoll: ZModem | ZModem-Transfers automatisch
PROTOKOLL-ABHÄNGIGE PARAMETER: X/YModem... | ZModem...
OPTIONEN FÜR BATCH-UPLOADS (YMODEM + ZMODEM)
Dateiname: DATEI | RELATIV | VOLL
Suchmaske: OHNE | PASSEND | *.*
OK | Alle ändern | Ändere Off-Line | Abbruch

Abb. 5: Auch die Übertragungsprotokolle sind komplett.

STalker™ Präferenzen

Zeilen im virtuellen Bildschirm (24-2000): 240_
Spalten im virtuellen Bildschirm (40-200): 80_
Größe des Puffers für Dateitransfers (4-127): 4__K
Größe des Puffers für BackTALK™-Routinen (1-32): 4_K
ALLE DIESE ÄNDERUNGEN WERDEN NUR BEI EINEM NEUSTART GÜLTIG
Transfer-Statusdialog 3__ s nach Transferende schließen.
Klemmbrettlaufwerk: C | Fenster/ACC-Präfix : STalker™:_
Differenz zu GMT : 0____ min | STeno™-Name: STENO
N.Y.: -300, L.A.: -480, BERLIN: 60
Standardpfad für empfangene Dateien (Zum Ändern klicken) C:*.*
Standardpfad*.BTK-Routinen (Zum Ändern klicken) C:*.BTK
<Backspace> löscht | Parallelität bevorzugt
Unvollst. Dateien sichern | 7-Bit ASCII erweitert
Signale: AN | GLOCKE | AUS | Unproportionale GDOS-Fonts
GDOS-ÄNDERUNG ERFORDERT NEUSTART
OK | Abbruch

Abb. 6: Ziemlich überladen wirkt die Einstellung der Präferenzen in STalker.

TRUE oder FALSE lassen sich alle erdenklichen Situationen vorprogrammieren. Zeitabläufe lassen sich über eine Timer-Funktion kontrollieren.

Als Hilfe für Einsteiger findet man auf der STalker-Diskette einen Ordner mit BackTALK-Scriptfiles, die ablauffähige Programmier-Beispiele darstellen. In der Anleitung finden sich zwei Tutorials für Einsteiger und Fortgeschrittene und eine Anzahl kommentierter Script-Beispiele.

Damit wird es nun beispielsweise möglich, mit dem Atari wie gewohnt zu arbeiten, während STalker als Accessory im Hintergrund das Modem überwacht, ob nicht vielleicht jemand anruft und mit dem Rechner Daten austauschen will. Ebenso ist es kein Problem, während 'vordergründig' normal mit dem Rechner gearbeitet wird, zu festgelegten Zeiten im Hintergrund andere Rechner oder Mailboxen anzuwählen und dort zuvor festgelegte Abläufe durchzuführen.

## Mini-Mailbox

Erwähnenswert ist auch die (Mini-)Mailboxfunktion, die es z.B. dem Besitzer des Rechners ermöglicht, von unterwegs aus mit einem anderen Rechner via Modem auf die heimische Anlage zuzugreifen. Das ganze geht natürlich nur nach der Eingabe zuvor selbst festgelegter Paßwörter, damit kein Unbefugter Zugriff auf die eigene Datenbank erhält.

Eines der wichtigsten Hilfsmittel eines guten DFÜ-Programms ist natürlich ein Texteditor. Wie schon gesagt, kann man alles Nötige mit jedem handelsüblichen ASCII-tauglichen Editor erledigen. Interessant wird es natürlich, wenn ein Editor dem DFÜ-Programm gewissermaßen 'auf den Leib geschneidert' wurde.

## STeno 2.0

Der Name weckt Assoziationen wie 'Mitschreiben' und trifft damit genau ins Schwarze. STalker kann, während es Texte empfängt, diese in den Editor STeno übermitteln. Auch dieser läuft wahlweise als normales Programm oder als Accessory.

Für Fortgeschrittene sind sogar mehrere parallele Anwendungen von STalker und STeno denkbar, da man ja mehr als zwei Accessories nebst einem weiteren Programm zur gleichen Zeit im Rechner beschäftigen kann. Interessant wird das im




Abb. 7: Für Anrufer gibt's auch eine kleine Mailbox.

Zusammenhang mit den doppelt vorhandenen COM-Ports des TTs oder Mega-STEs. Da man jedem Accessory seinen eigenen COM-Port zuteilen kann, lassen sich auf diese Weise zwei verschiedene Modems an eigenständigen Telefonleitungen betreiben. Ebenso ist die Koppelung zweier Rechner per Nullmodem-Kabel nebst einem externen Modem-Anschluß denkbar.

STeno ist ein vollständig unter GEM laufender Texteditor, der auf allen ST/TT-Modellen auflösungsunabhängig (Großbildschirm) läuft. Die Funktionen entsprechen dem Standard einfacher Texteditoren und sind von jedem, der bereits unter GEM mit einem Textprogramm gearbeitet hat, sofort zu verstehen.

Benutzt man STeno als Accessory, fällt auf, daß es seine eigenen GEM-Menüs innerhalb des Ausgabefensters besitzt. Dieses Fenster läßt sich wie gewohnt verschieben und in seiner Größe verändern. Hat man erst einmal entweder STeno oder STalker zum Leben erweckt, so ruft ein Drücken von 'Alternate-Tab' das jeweilige Pendant dazu auf. Überhaupt sind die meisten Menübefehle beider Programme auch per Tastatur aufrufbar. In der STeno-Menüleiste gibt es die Funktion 'Position STalker & STeno Fenster', welche beide GEM-Windows so untereinander plaziert, daß sie sich nicht gegenseitig behindern. Der DFÜ-Teil nimmt dabei die oberen zwei Drittel ein, während der Texteditor das untere Drittel beansprucht.

Im Vorschreibmodus kann man bereits, während ein Text (oder eine Datei) empfangen wird, einen eigenen Text im Editorfenster vorbereiten, der dann auf Knopfdruck auf die Reise zur Gegenstelle gesandt wird. Umfangreiche Block-Markierungsfunktionen erleichtern das Kopieren, Verschieben und Ausschneiden von Textpassagen. Das Markieren von Blöcken geschieht durch Anklicken am Blockanfang und Loslassen am Blockende.

Diese lassen sich dann in eine Art Klemmbrett kopieren und in ein anderes Dokument einfügen oder nach Belieben Senden, Speichern oder Drucken. Eine eigens eingerichtete Dialogbox läßt eine weitgehende Beeinflussung des verwendeten Druckers zu. Einmal gefundene Einstellungen lassen sich unter 'STENO.INF' für den nächsten Programmstart sichern.

Die üblichen Text-Funktionen wie Suchen/Ersetzen/Nochmal suchen sind vorhanden. Wahlweise wird dabei auch auf Groß- und Kleinschrift geachtet. Die Zeilenbreite und – wenn gewünscht – auch ein Wortumbruch sind ebenfalls einstellbar. Insgesamt verfügt STeno jedoch nur über recht einfache Funktionen zur Bearbeitung von Texten.

Der Preis für das DFÜ-Programm STalker 3.0 beträgt DM 169,-. Der unabhängige, aber ideal mit STalker zusammenarbeitende Texteditor STeno 2.0 belastet das Budget mit weiteren DM 69,-. Die allerletzte Info kurz vor Redaktionsschluß besagte, daß beide Programme zusammen voraussichtlich zu einem Paketpreis von DM 198,- zu haben sein werden. go/kuw

## STalker 3.0 & STeno

### Datenblatt

- Vertrieb: Computerware Gerd Sender, Weißer Straße 76, 5000 Köln 50, Tel. 0221/392583
- Preis: Stalker 3.0 DM 169,-
  Steno DM 69,-

### Bewertung

+ Datenübertragung im Hintergrund
+ gute Funktionsauswahl
+ sehr flexible Programmiersprache
– Blockierung von mindestens zwei ACC-Plätzen
– nur ein Text in STeno bearbeitbar




# Stealth

**Stealth ist nicht nur die unansehnliche Tarnkappe für amerikanische Kampfflugzeuge, sondern auch ein durchaus ansehnliches Terminalprogramm für ST und TT aus Amerika, das wir Ihnen in der englischen Originalversion vorstellen möchten.**

Stealth vereinigt eine ANSI-, VT-52, VT-100, UBBS- und IGS-kompatible Terminalemulation, einen Texteditor, einen besonders umfangreichen Autodialer, eine Script-Programmiersprache sowie eine kleine Shell für häufig benutzte Programme (unLZH, Editor usw.) in einem Programm. Das Manual ist, obgleich englischsprachig, leicht verständlich und vermittelt kurz und bündig alles Wissen, um das umfangreiche Programm bedienen zu können. Erfreulicherweise wird nicht jede Dialogbox mit langweiliger Akrebie bis in die letzte Option erläutert, sondern der Benutzer wird vielmehr zu eigenen Experimenten angeregt. Die grundlegenden Eigenschaften werden so vermittelt, ohne den Leser zu langweilen.

Häufig benötigte Befehlsfolgen lassen sich in einer BASIC-ähnlichen Programmiersprache formulieren und auf Mausklick abarbeiten. Für die Einlog-Prozedur kann eine vordefinierte, vereinfachte Script-Form verwendet werden, bei der nur Name und Paßwort für das gewünschte System angegeben werden müssen. Scripts und Systemeinstellungen werden wahlweise für jede gespeicherte Mailbox getrennt erfaßt, so daß immer das optimale Setup für die angewählte Mailbox zur Verfügung steht.

Besonders nützlich ist auch die Möglichkeit, Scripts um eine bestimmte Uhrzeit automatisch ablaufen zu lassen. So kann ein umfangreicher Download beispielsweise automatisch um 3 Uhr morgens gestartet werden, wenn die Mailboxen frei und die Telefongebühren niedrig sind.

Bei der Datenfernübertragung wird häufig ein 'unLZH'-Programm oder eine ARC-Shell benötigt. Auch ein Programm zur Dateiverwaltung oder ein umfangreicher Texteditor müssen schnell zur Hand sein. Für diese Fälle bietet Stealth entsprechende Icons, die benutzerdefinierte Programme starten. Grundlegende Funktionen wie Disketten formatieren oder Ordner anlegen sind übrigens direkt in Stealth verfügbar.

Dateien lassen sich mit allen gängigen Protokollen übertragen, wobei Z-Modem Downloads automatisch erkannt und empfangen werden. Ein Capture-Buffer speichert alle empfangenen Daten automatisch mit, und in einem zweiten Puffer können Scripte oder Abschnitte des ersten Puffers editiert werden.

In der Praxis ergaben sich kleine Probleme, da im Online-Modus weder die Umlaute noch der Backslash per Tastatur erreichbar sind. Einige Modems brauchen dieses Spezialzeichen zur Konfiguration, und auch zur Fernbedienung von anderen Computern mit einer Command-Shell ist es unerläßlich. Der einzige Notbehelf ist scheinbar, die Funktionstasten mit diesen Zeichen zu belegen.

Die Benutzeroberfläche ist wohldurchdacht und intuitiv begreifbar. Wer Flash oder Interlink-ST gewohnt ist, kann die gewohnte Menüleiste als Emulation anwählen. Kleine Schnitzer wie beispielsweise das fehlende Neuzeichnen des Baudraten-Feldes (bis man mit der Maus daraufklickt) sind zu verschmerzen und werden sicherlich schnell behoben.

Beispielhaft ist die Möglichkeit, bei Dialogen den Default-Button selbst zu bestimmen: Wird ein Exit-Button geklickt und gleichzeitig die Alternate-Taste gehalten, so wird in Zukunft dieser Button immer 'Default' sein. Praktisch ist auch der Typeahead-Modus, bei dem schon während des Mitlesens von Nachrichten eine passende Befehlsfolge oder Antwort im unteren Bildschirmbereich vorbereitet und dann auf einen Schlag gesendet werden kann. Der Autopause-Mode sendet in regelmäßigen Abständen Leerzeichen und Backspace, um ein Auflegen der Mailbox (inactivity-timeout) während des Kaffeeholens zu verhindern. Im Betrieb fiel auf, daß die ANSI-Emulation wohl noch kleine Probleme hat. Man kann zwar gut damit arbeiten, aber manche Zeichen stimmen einfach nicht.




Abb. 1: Zum Glück wirkt sich die Tarnkappenfunktion nicht auf die Benutzeroberfläche aus.

Stealth ist ein sehr umfangreiches Programm, das trotz der Fülle der Möglichkeiten sehr übersichtlich und einfach in der Bedienung gehalten ist. Zwar existieren kleine Schwächen und Mängel, doch diese sind keineswegs gravierend. rr/kuw

## Stealth

### Datenblatt

- Vertrieb: PDC, 4320-196th SW Suite B-140, Lynnwood, WA 98036-6721, USA, Tel. 001-818-242-5692
- Preis: US$ 39,95 plus US$ 4,- Versand

### Bewertung

+ gute Benutzeroberfläche
+ Systemparameter für jede Mailbox einzeln einstellbar
+ Pausenmodus gegen Timeout
– keine Umlaute und Backslash
– sinnvoll erst ab 1 MByte Speicher




# G.I.M.E.

**G.I.M.E. – Graphics Interface Modem Environment – hinter dieser etwas gekünstelten Abkürzung verbirgt sich ein Terminalprogramm, das durch seine Symbiose mit einem kleinen vektororientierten Malprogramm aus dem Rahmen des üblichen fällt.**

Nachrichten in Mailboxen (auf neudeutsch Bulletin Board Systems, kurz BBS genannt) auszutauschen, ist nicht neu. Dazu notwendig sind ein Modem, welches die digitalen Signale des Computers in Töne zur Übertragung durch das Telefonnetz (und vice versa) verwandelt, ein Computer und die passende Software: eben das Terminalprogramm. Durch GIME soll es nun jedoch auch möglich sein, einfache Grafiken mit auf den elektronischen Weg zu schicken. Sogar Degas-Bilder lassen sich mit GIME einlesen und als Nachricht in Mailboxen ablegen.

Die Benutzeroberfläche ist reich an Icons, so daß die GEM-Menüleiste sehr selten benutzt wird. Trotzdem findet man sich hier schnell zurecht. Auch grundlegende Befehle zur Verwaltung von Disketten (formatieren, kopieren, Ordner anlegen, etc.) sind verfügbar.

Zunächst muß natürlich die Verbindung mit der Mailbox hergestellt werden. Dazu bringt GIME einen Autodialer mit, der so lange bei verschiedenen Mailboxen abwechselnd anruft, bis eine Verbindung zustandekommt. Die folgende Identifikation kann durch die eingebaute Script-Steuerung automatisiert werden. Da die C-ähnliche Script-Sprache jedoch recht umfangreich ist, ist diese Option wohl dem versierten Anwender vorbehalten.

Als Terminalemulationen stehen VT-52, ASCII- sowie ein spezielles GIME-Protokoll zur Verfügung. Eine ANSI- oder VT-100 Emulation ist leider nicht verfügbar, was die Verwendbarkeit einschränkt. Auch der Zeichensatz läßt sich nicht modifizieren, um beispielsweise den IBM-Zeichensatz nachzubilden. Das international weit verbreitete FIDO-Netz verwendet beispielsweise fast durchweg ANSI-Steuerzeichen und IBM-Sonderzeichen, die bei GIME nur Chaos verursachen. Mit solchen Systemen kann man nur reine ASCII-Daten austauschen. Textattribute wie Farben, Unterstreichungen, Rahmen etc. sind hier nicht darstellbar.

Während der Verbindung werden alle empfangenen Daten automatisch in einem der vier Capture-Buffer mitgespeichert und können hier mit der eingebauten Mini-Textverarbeitung bearbeitet oder als Datei abgespeichert werden.
Dateien können mit allen gängigen Protokollen von X-Modem bis Z-Modem ausgetauscht werden. Soll eine Grafik verschickt werden, so muß diese zunächst von einem Degas-Bild geladen oder mit dem eingebauten Grafikeditor erstellt werden. Dieser Editor ist ein rudimentäres Zeichenprogramm mit Funktionen wie Kreisen, gefüllten Polygonen und anderen Grundelementen. Diese werden frei auf dem Bildschirm positioniert und zu dem gewünschten Bild zusammengestellt.

Das so entstandene Bild wird durch Klick auf ein entsprechendes Icon als ASCII-File an die Mailbox verschickt. In der Praxis hat dies allerdings nur selten funktioniert, da die meisten Mailboxen einen automatischen Zeilenumbruch vornehmen, wodurch GIME beim Empfang einer Grafik diese nicht als solche wiedererkennt und nur Zeichensalat auf den Bildschirm bringt. Ein Austausch von Bildern ist somit nur zwischen zwei direkt verbundenen GIME-Anwendern gesichert. Die sichere Übertragung über eine Mailbox muß im Einzelfall getestet werden.

GIME bietet weiterhin alle Funktionen, die zum normalen Datenaustausch mit Mailboxen benötigt werden. Durch die eingeschränkten Emulationsmöglichkeiten (VT-52 und ASCII) muß allerdings vorher überprüft werden, ob die Kompatibilität gewährleistet ist. Die Grafikfunktionen sind zwar im Einzelfall ganz witzig, funktionieren aber leider nur bei einigen wenigen Mailboxen. rr/kuw

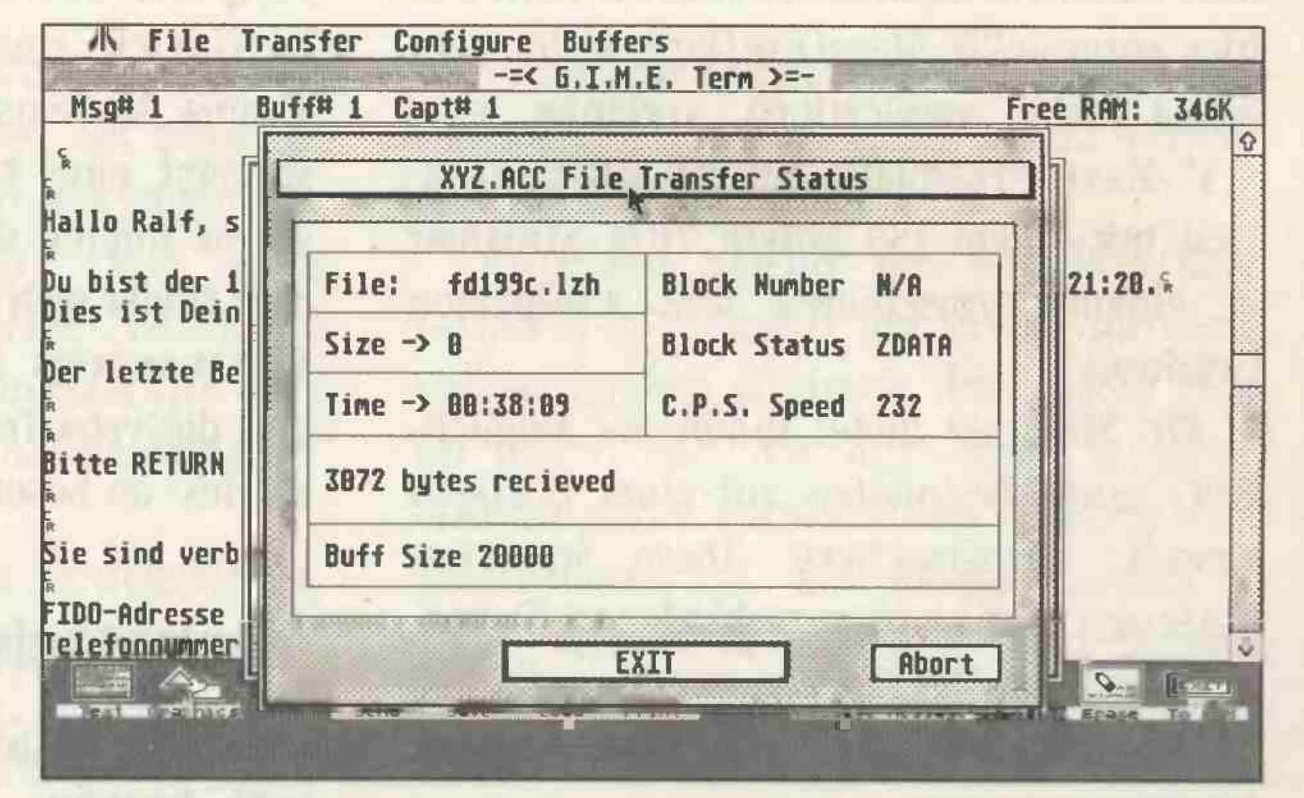



Abb. 1: GIME's File-Transfer-Status hält den Benutzer bei der Dateiübertragung auf dem laufenden.

## G.I.M.E.

### Datenblatt

- Vertrieb: Micro Creations, 4609 Millbrook Way, Bakersfield, CA 93313, USA, Tel. 001-805-397-9414
- Preis: US$ 49,95

### Bewertung

+ Programmierbarkeit
+ Vier Capture-Buffer
+ Type Ahead in Größe einstellbar
+ Dateiübertragung im Hintergrund
– fehlende ANSI-Emulation
– Handbuch zu knapp

# Famoses Duo

**Hand auf's Herz: Wann haben Sie zuletzt ein Backup Ihrer Festplatte gemacht? Letzte Woche? Letzten Monat? Überhaupt noch nie? Dann liegen Sie voll im Trend: Schließlich ist es doch sehr ermüdend, für eine 200 MByte Festplatte bis zu 250 Leerdisketten nacheinander einzuschieben!**

Es ist schon etwas unverständlich, warum Streamer nicht schon lange Einzug in unsere Computerzimmer gehalten haben. Aber nun scheint es endlich so weit zu sein: Das hier vorgestellte MegaDisk/Tape-System der Firma veba applications vereinigt eine 3.5″-Maxtor-Festplatte mit 210 MByte Kapazität mit einem 155 MByte TEAC-Streamer in einem formschönen und kompakten Gehäuse.

Ein Streamer bietet Ihnen die Möglichkeit, ganze Festplatten auf einer einzigen Kassette abzuspeichern. Diese Streamer-Kassetten gibt es in verschiedenen Formaten; die beim MegaTape verwendete CS-600 XD-Kassette sieht fast wie eine normale Musikkassette aus.

Zum Lieferumfang der MegaDisk/Tape 210/155 gehört neben der Haupteinheit mit Streamer und Festplatte sowie dem ASCI/SCSI-Interface auch ein ausführliches deutsches Handbuch, das übersichtlich gestaltet ist und in getrennten Teilen nicht nur die Bedienung des Streamers sowie der Festplatte beschreibt, sondern auch allgemein viele nützliche Informationen zum Thema Massenspeicher bietet. Ferner beschreibt eine kleine SCSI-Fibel, "was Sie schon immer über SCSI wissen wollten". Hier findet sich in lockerer Form allerhand Wissenswertes über SCSI im allgemeinen und die veba-Treibersoftware 'Rotating Memories' im besonderen.

## Black magic?

Das flache Kästchen in der Größe einer Megafile-Festplatte erweckt zunächst nicht den Eindruck, zum Atari zu gehören: Die schwarze Farbe sieht zwar edel aus, paßt jedoch nicht direkt zum Atari-Design. Immerhin bietet sich durch das bei unserem Testgerät getrennte DMA-Interface die Möglichkeit, weitere SCSI-Geräte am genormten 50-poligen Steckverbinder ohne zusätzliche DMA/SCSI-Adapter zu betreiben. Und falls dies gewünscht wird, kann die Festplatte auch abgeschaltet werden, ohne daß andere DMA-Geräte in Mitleidenschaft gezogen werden. Solange das DMA-Interface Strom hat, steht ein durchgeschleifter, voll gepufferter DMA-Bus zur Verfügung.

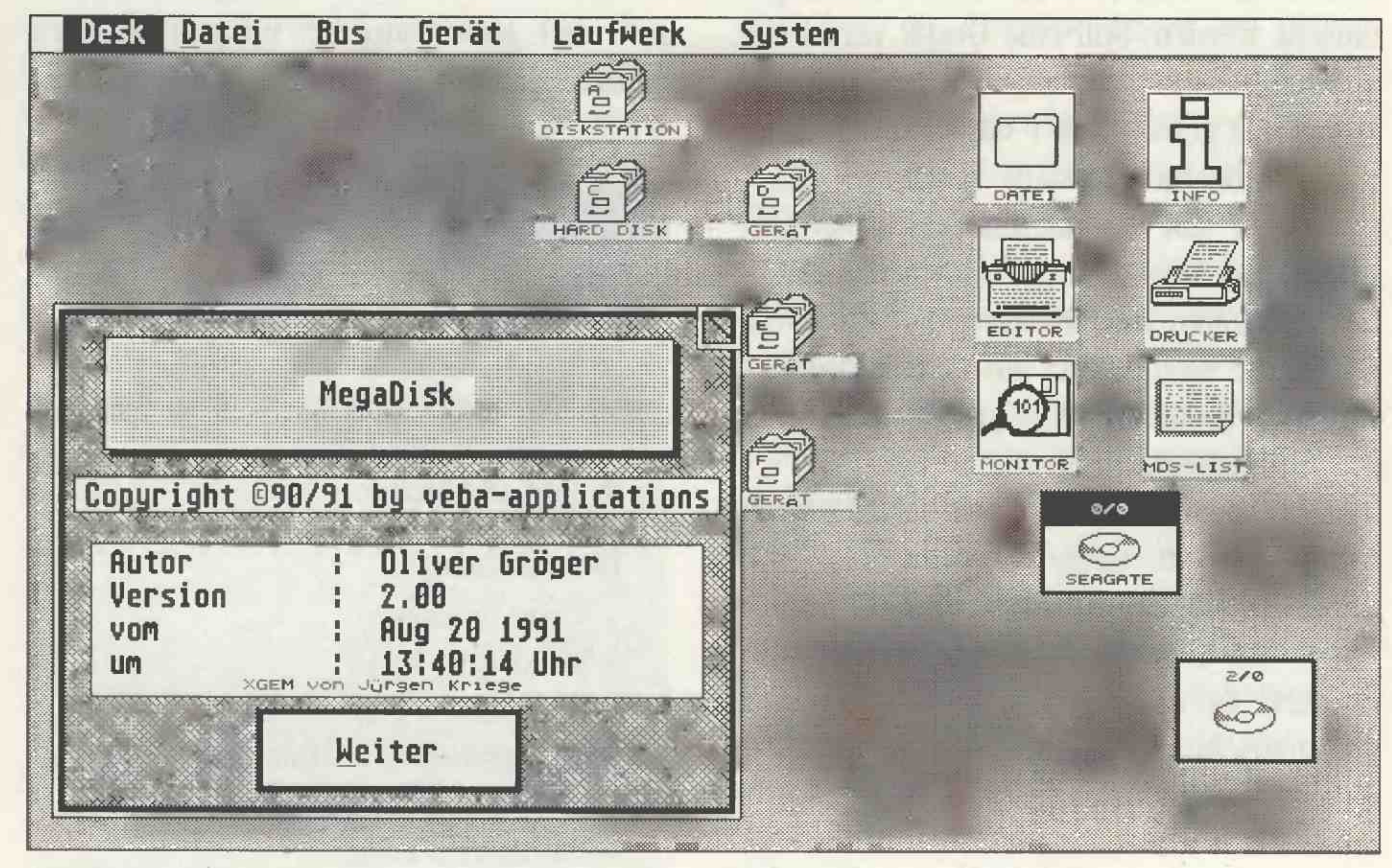



Abb. 1: Leider weicht die Benutzerführungin einigen Punkten vom GEM-Standard ab.

## Die Festplatte

In der MegaDisk/Tape 210/155 verrichtet eine MAXTOR LXT-213S Festplatte mit 210 MByte Kapazität ihren Dienst. Das Arbeitsgeräusch ist angenehm leise, eigentlich ist nur ein leichtes Rauschen vom eingebauten Lüfter zu hören (aus 10 Meter Entfernung nicht einmal mehr das...). An Bedienelementen findet sich nur der Auswurfhebel für den Streamer, eine Busy-LED für die Festplatte, sowie der Netzschalter (praktischerweise an der Frontplatte).

Beim gleichzeitigen Einschalten unseres Testsystems an einer Mehrfachsteckdose kam die Festplatte schnell genug auf Arbeitsgeschwindigkeit, um ein sofortiges Booten des Atari-Computers zu ermöglichen, ohne daß der Benutzer einen extra-Reset geben muß.

## Viel, schnell und gut

Gehen wir nun einmal die technische Seite der Medaille an: die Zuverlässigkeit. Die Firma veba applications hebt hier besonders hervor, daß die 'Rotating Memories' Treibersoftware nicht auf die MegaDisk-Serie beschränkt ist, sondern mit allen rotierenden Speichermedien, wie beispielsweise auch Wechselplatten, WORM (write once, read multiple) Speicher und auch optischen wiederbeschreibbaren Festplatten kompatibel ist. Sie ist auf alle Eventualitäten des professionellen Einsatzes vorbereitet. So darf man nicht nur im laufenden Betrieb das Medium einer eventuell angeschlossenen Wechselplatte austauschen, sondern

sogar während des Betriebs ganz nach Belieben Plattenlaufwerke an- und ausschalten! Bei einem Zugriff auf ein abgeschaltetes Laufwerk meldet sich der Treiber dann zu Wort, und man hat Gelegenheit dazu, die Festplatte wieder einzuschalten.

Doch damit nicht genug: Sogar die Partitionierung der Festplatte kann ohne Datenverlust nachträglich geändert werden! So verliert der Gedanke an eine Reorganisation der eigenen Datenbestände seinen Schrecken.

## To GEM or not to GEM...

Was die Bedienung der Treiberprogramme für Festplatte und Streamer anbelangt, hat veba applications hier eigene Wege eingeschlagen. Auf dem Desktop befinden sich verschiedene Icons (ähnlich wie bei Tempus), die durch entsprechendes Aufeinanderschieben beziehungsweise Anklicken die gewünschten Funktionen aufrufen. Hat man das dahinterstehende Prinzip erst einmal begriffen, so ist diese Benutzerführung durchaus einleuchtend.

## Der Streamer

Auch die Streamer-Software wartet mit einem eigenen Desktop auf, das zwar GEM-ähnlich aussieht, aber in der Bedienung doch erheblich vom Gewohnten abweicht. Hat man sich jedoch erst einmal an die Benutzung gewöhnt, so ist sie übersichtlich und effizient. Praktisch ist die Möglichkeit, typische Sicherungsvorgänge in sogenannten Batchdateien zusammenzufassen und per Mausklick automatisch ablaufen zu lassen. Eine solche Batchdatei kann beispielsweise die komplette Partition C:, alle veränderten Dateien auf D: sowie auf jeden Fall noch alle Dateien aus D:\SOURCES*.* umfassen.

Leider ist der Speicherbedarf der Software recht hoch, so daß wir mit einem 1040 STE mit 1 MByte Speicher kein korrektes Backup einer halbwegs gefüllten Festplatte anfertigen konnten. Hat man jedoch genügend Hauptspeicher (mindestens 2 MByte) zur Verfügung, sind hier keine Probleme zu erwarten.

## Die Kassetten

In ihrem Aussehen erinnern die verwendeten Streamer-Kassetten an die für Musikaufnahmen gewohnten Kompaktkassetten. Auf einer Streamerkassette lassen sich mehrere Sicherungsvorgänge, Set genannt, aufbewahren. Ein Set kann aus einer Anzahl Dateien (Datei-Backup), einer Atari-Partition (Image-Backup), einer beliebigen anderen Partition (Partition-Backup) oder einer ganzen Festplatte (Unit-Backup) bestehen.

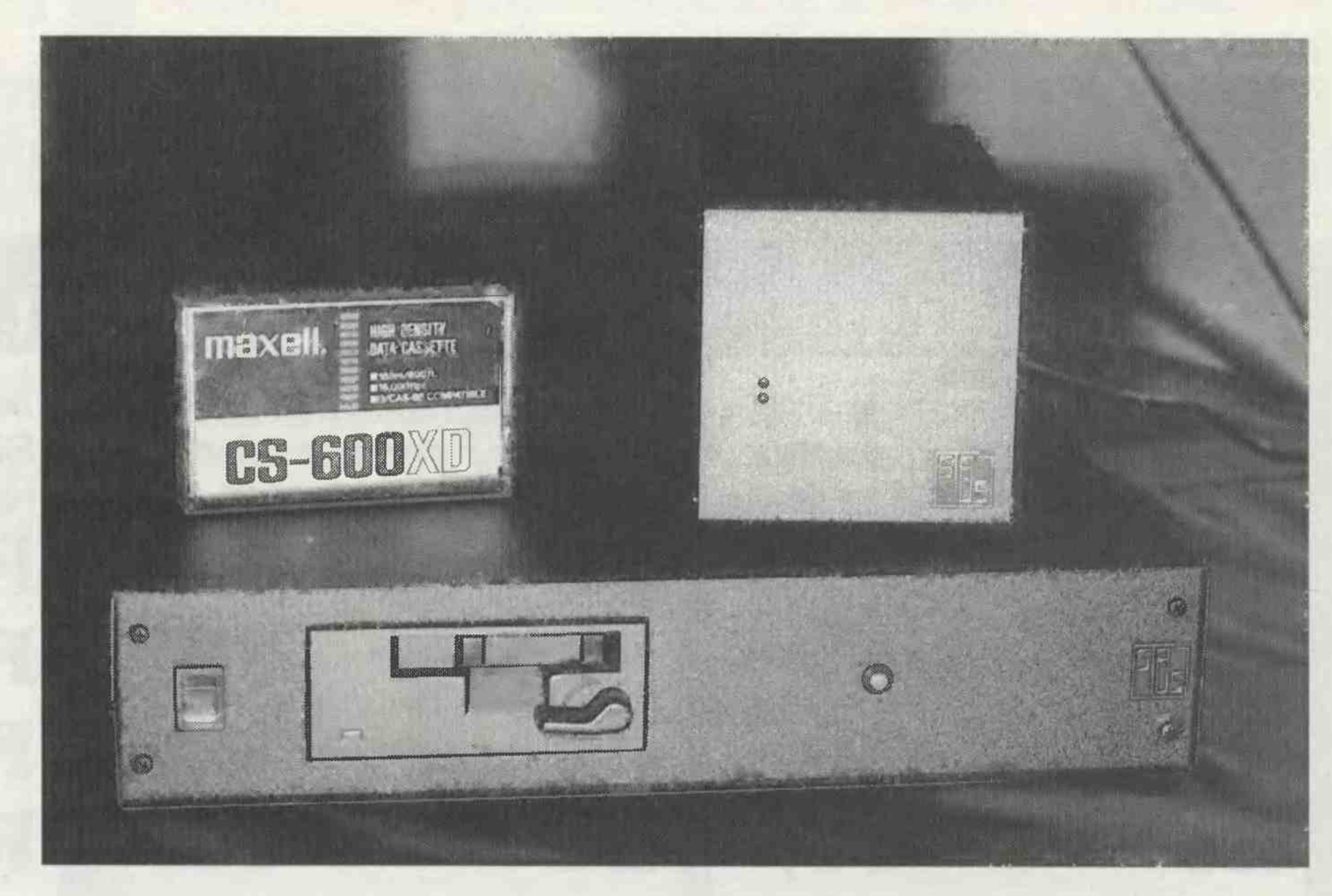


Abb. 2: Der Streamer inklusive Laufwerk und externem SCSI-Interface.

Die Sets können einzeln zurückgelesen, aber nicht mehr in beliebiger Reihenfolge vom Band gelöscht werden. Man kann sich das vorstellen wie die Zusammenstellung einer Musikkassette mit einzelnen Musikstücken: Man kann immer nur hinten anhängen, aber vorne nichts mehr löschen. Daher eignet sich der Streamer auch wirklich nur zur Datensicherung. Wer auf den Gedanken kommt, einzelne Programme auf Streamer auszulagern und bei Bedarf auf Festplatte zurückzuspielen, der sei gewarnt: Theoretisch ist dies zwar machbar, aber es dauert doch etliche Minuten, bis der Streamer die entsprechenden Sets zusammengesucht hat.

## Hexerei!

Für die Geschwindigkeit des Backups ist auch der freie Arbeitsspeicher des Computers relevant: Ein Partition-Backup von 64 MBytes dauerte auf einem 1040STE mit 1 MByte RAM immerhin stolze 45 Minuten, während ein Mega 4 bereits nach 10 Minuten fertig war. Schuld daran ist, daß bei zu wenig Speicher nicht genügend Datenpuffer angelegt werden können, um den Streamer kontinuierlich mit neuen Daten zu versorgen. Dadurch muß das Band häufig wieder ein Stück zurückgespult werden, um neu 'aufzusetzen'.

Insgesamt machte das MegaDisk/Tape-Gespann in unserem Test einen durchaus professionellen Eindruck. Das größte Manko bleibt, daß mit nur einem Megabyte Hauptspeicher ein sinnvolles Arbeiten nicht gewährleistet ist. Ein Wermutstropfen ist auch, daß die Benutzeroberfläche deutlich vom GEM-Standard abweicht, obwohl dies ihrer Funktionalität keinen Abbruch tut. rr/kuw

### MegaDisk & MegaTape

**Datenblatt**

- Vertrieb: veba-applications, Kolbstraße 10a, 8034 Germering, Tel. (089) 847093
- Preis:
  Mega SCSI Interface DM 498,-
  MegaDisk/Tape 210/155 DM 4298,-
  ohne Interface (für TT) DM 3998,-

**Bewertung**

+ sehr schnell
+ Festplatte und Streamer in einem Gehäuse
+ leistungsfähige Treibersoftware
+ Neupartitionierung ohne Datenverlust
+ Anschlußmöglichkeit weiterer SCSI-Geräte
– Benutzeroberfläche nicht Standard-GEM
– Mindestens 2 MB Speicher notwendig zum sinnvollen Arbeiten

# DATA*light*

## Weniger Kalorien, mehr Geschmack?

**Die neue leichte Welle hat uns nicht nur die bekannten Light-Drinks beschert, sondern inzwischen auch schon auf den Software-Sektor übergegriffen.**

Während im PC-Bereich abgespeckte Borland-Produkte als Light-Versionen verbilligt auf den Markt kommen, gehen Atari-Entwickler einen anderen Weg. Mit dem im Vormonat vorgestellten brandneuen US-Produkt DataDiet und dem ebenso aktuellen DATAlight-Paket aus dem Hause LogiLex, bekannt durch 1st Lock, gibt es gleich zwei Programme, die eine Echtzeit-Datenkompression erlauben sollen. Dem Anwender wird damit eine Erhöhung der Festplatten- oder Diskettenkapazität ermöglicht, wobei der gewohnte Umgang mit Programmen und Dateien gewährleistet bleiben soll.




Abb. 1: Im Treiber-Dialog lassen sich die Systemgrößen und der Datencache einstellen.

### Beta-Test

Nachdem wir im vorigen Monat die Möglichkeit hatten, exklusiv eine Beta-Test-Version des inzwischen in den USA im Handel erhältlichen Programms DataDiet von Double Click Software vorzustellen, traf diesmal kurz vor Redaktionsschluß noch eine fast fertige Beta-Test-Version von DATAlight ein. Das Handbuch war zum Zeitpunkt unseres Vorabtests bereits komplett, im Programm sollten noch einige kleine Verbesserungen und Korrekturen vorgenommen werden. Das Produkt dürfte aber voraussichtlich mit Erscheinen dieser Ausgabe bereits auf dem Markt verfügbar sein. DATAlight arbeitet auflösungsunabhängig auf allen STs und TTs und wurde vollständig in Assembler programmiert.

### Prinzip

Während bei DataDiet eine dateiweise Kompression eingesetzt wird, arbeitet das von Martin Wielebinski, dem Autor des bewährten Datenschützers 1st Lock, stammende DATAlight auf BIOS-Ebene, also sektorweise. Die Disketten beziehungsweise Festplattenpartitionen werden auf ein besonderes Format gebracht, das später nur dann gelesen werden kann, wenn der DATAlight-Treiber installiert ist. Dieses Verfahren ermöglicht nicht nur die Kompression der in Dateien gespeicherten Informationen, sondern auch die der zur internen Verwaltung benötigten Directory-Daten. Allerdings werden auch wirklich alle Dateien eines Laufwerks komprimiert, und bei eventuell auftretenden Inkompatibilitäten mit anderen Programmen müßte man für diese dann auf andere Laufwerke ausweichen. Um es aber vorwegzunehmen: Kompatibilitätsprobleme dieser Art sind bei unseren Tests nicht aufgetreten.

### Komprimierung

Das DATAlight-Paket besteht aus zwei Programmen, dem eigentlichen Treiber, der sich auf BIOS-Ebene ins Betriebssystem einklinkt, und einem Utility-Programm, das hauptsächlich benötigt wird, um Datenträger auf die Verwendung des DATAlight-Formats vorzubereiten. Da auf das jeweilige Laufwerk zur Unterstützung der Komprimierung besondere Verwaltungsstrukturen aufgebracht werden müssen, die es sonst bei TOS-Laufwerken nicht gibt, ist dies in jedem Fall mit dem Löschen des bisherigen Inhalts verbunden. Es ist also notwendig, die bisher auf der Partition oder Diskette gespeicherten Daten zunächst anderweitig auszulagern.

DATAlight soll verschiedene Komprimierungsverfahren unterstützen, die sich im Verhältnis von erzielter Einsparung und eingebüßter Geschwindigkeit unterscheiden werden. Eines sollte bereits hier klargestellt werden: Im Leben erhält man nichts geschenkt, auch keinen Speicherplatz. Wer sich also für DM 99,- DATAlight und damit zusätzlichen Speicherplatz auf Disketten und Festplatten erkauft, muß das mit einer geringeren Geschwindigkeit der Massenspeicher-Zugriffe bezahlen, denn Datenkomprimierung kostet, sofern sie halbwegs effizient sein soll, relativ viel Rechenzeit. In der Version 1.0 wird es zwei Verfahren geben, die – für Insider sei es erwähnt – sogenannten Huffman- und LZW-Komprimierungen. Die erste zeichnet sich nach Auskunft des Handbuchs durch eine besonders gute Kombination aus Geschwindigkeit und Kompressionsgrad aus, während beim LZW-Verfahren zwar relativ lange Packzei-

ten in Kauf genommen werden müssen, dafür das Ergebnis aber besonders speichersparend sein soll.

Angenommen, Sie möchten eine unter TOS 7 Megabytes fassende Partition mit DATAlight für komprimierte Daten einrichten. Sie müssen nun schätzen, wie stark die später darauf untergebrachten Daten komprimiert werden können. Das Handbuch nennt hier für drei Dateitypen Komprimierungsfaktoren, an denen man sich in etwa orientieren kann und muß. Nehmen Sie eine geschätzte Reduzierung auf 50 % der ursprünglichen Größe an, so können Sie eine maximale Datenmenge von 14 Megabytes auf der Partition unterbringen.

Da die oben angesprochenen Datenstrukturen zur Verwaltung der komprimierten Daten von DATAlight relativ starr angelegt werden, muß der so ermittelte Wert, hier also 14 Megabyte, vom Anwender beim Einrichten des Datenträgers angegeben werden. DATAlight reserviert entsprechend dieser Maximalgröße Platz für die internen Verwaltungsinformationen. Sollte sich später herausstellen, daß man sich verschätzt hat und die Daten weitaus besser komprimiert wurden, so kann man trotzdem nicht mehr als die angegebenen 14 Megabyte auf der Partition unterbringen.

## Statistik

Eine Statistik-Funktion des Utility-Programms informiert über die Belegung und die noch freie Kapazität auf komprimierten Datenträgern. Um Laufwerke wieder dem Einfluß von DATAlight zu entziehen und normal zugänglich zu machen, muß man sie 'dekomprimieren', was wiederum mit dem Löschen aller darauf befindlichen Daten verbunden ist.

Da der Treiber auf BIOS-Ebene eingebunden ist, bekommt das darauf aufbauende GEMDOS lediglich dekomprimierte Daten zu sehen. Doch selbst Sektor-Editoren, die von BIOS-Funktionen Gebrauch machen, werden in aller Regel keine Probleme mit komprimierten Laufwerken haben, da auch ihnen bereits entpackte Sektoren geliefert werden.

## Leistung

Kommen wir zum für den Anwender vermutlich wichtigsten Punkt: der Leistungsfähigkeit. In Punkto Komprimierungsgrad konnten wir die im Handbuch angegebenen Werte von bis zu 10 % Restgröße (bei Grafiken) im Praxistest nicht bestätigen. Unsere Testdaten wurden je nach Dateiart und Komprimierungsverfahren auf 30 bis 70 Prozent der ursprünglichen Länge geschrumpft. Obwohl dies nicht an die Leistungsfähigkeit von Archivprogrammen wie ARC heranreicht, vermag es dennoch zu befriedigen, denn schließlich verkünden die seit einigen Monaten bereits erscheinenden Anzeigen ja eine 'schnelle Online-Datenkompression', bei der ein in DATAlight integrierter Cache sogar den Zeitaufwand für das Packen und Entpacken wieder auffangen soll.

Dem ist jedoch keineswegs so, zumindest nicht bei der uns von uns begutachteten Beta-Test-Version. Von 'Echtzeit-Kompression' zu sprechen, wäre keineswegs gerechtfertigt. Vielmehr braucht die Kompression 'echt Zeit'. Während das sequentielle Lesen von Daten noch fast in altgewohnter Geschwindigkeit geschieht, werden Schreiboperationen relativ langsam durchgeführt, wenn dabei die Daten komprimiert werden sollen. Die sofortige Kompression läßt sich jedoch auch ausschalten und später quasi in einem Aufwasch für die gesamte Partition nachholen. Dadurch werden Schreibzugriffe zunächst einmal beschleunigt, und die Packzeit fällt erst später an, zum Beispiel in der Kaffeepause.

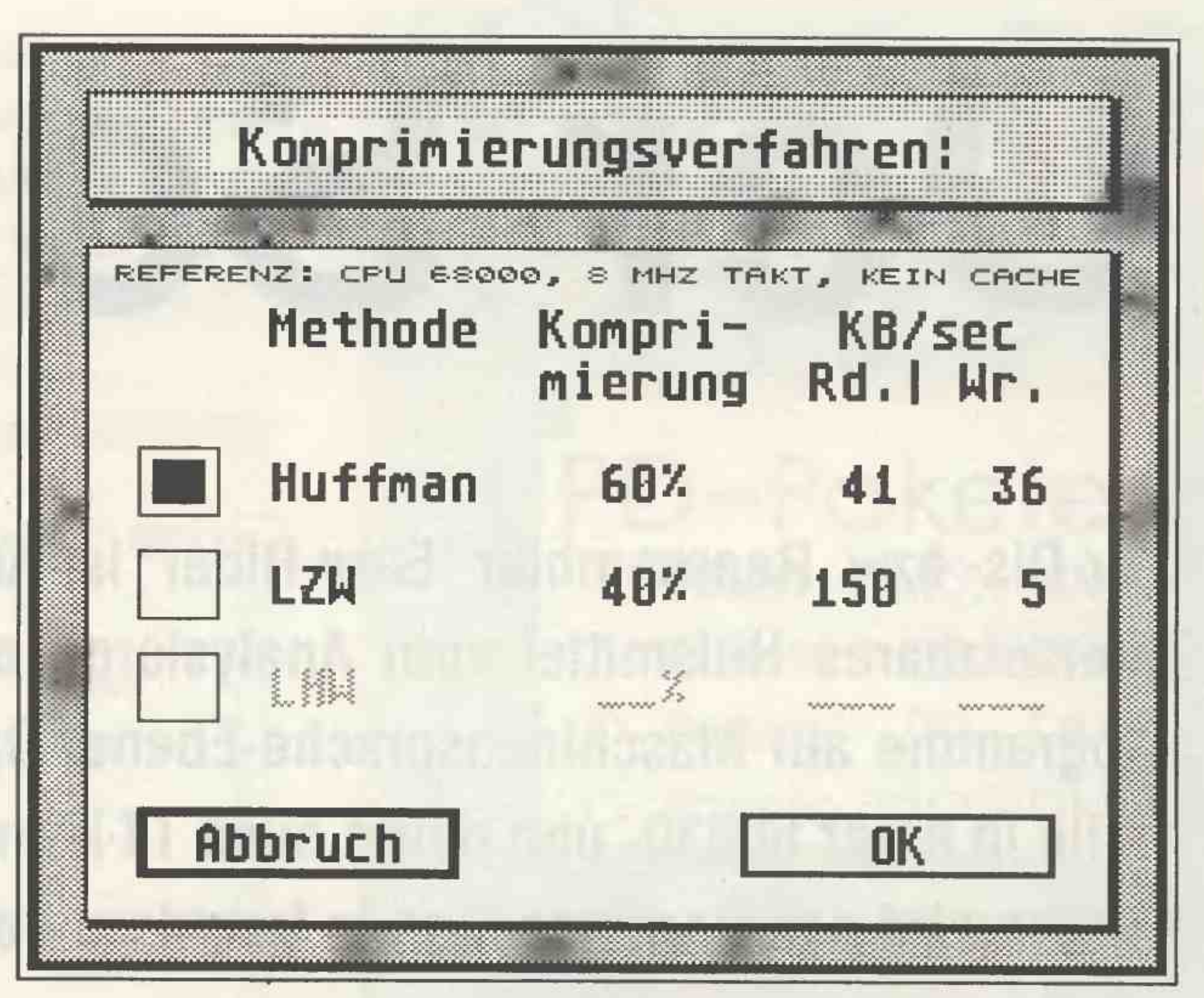



Abb. 2: Die Qual der Wahl – Schnell, aber weniger effektiv, oder effektiv aber dafür langsamer.




Abb. 3: Die Statistik beweist es – DATAlight spart Platz und viel Geld.

## Fazit

Das Konzept von DATAlight erscheint ausgeklügelt, in der – und das sei hier nochmals betont – uns vorliegenden Beta-Test-Version hapert es allerdings noch an der notwendigen Geschwindigkeit. Hoffen wir, daß sich dies bei der auf den Markt kommenden Version 1.0 geändert haben wird. In der nächsten Ausgabe werden wir in einem Vergleich zwischen DATAlight und DataDiet berichten, welches Programm für die unterschiedlichen Anwendungsbereiche geeignet ist. Detaillierte Benchmarktests mit den endgültigen Versionen der beiden Konkurrenten werden dabei die Grundlage bilden.

ost/kuw

### DATAlight

**Datenblatt**

- Vertrieb: LogiLex, Gerhard Oppenhorst, Eifelstr. 32, 5300 Bonn 1, Tel. (0228) 658346
- Preis: DM 99,-

# Der Schnüffler

**Der Dis- bzw. Reassembler 'Easy Rider' ist für Programmierer ein unersetzbares Hilfsmittel zum Analysieren eigener und fremder Programme auf Maschinensprache-Ebene. Das Tool liegt mittlerweile in einer 68030- und damit auch TT-kompatiblen Version vor. Mit ihr wird das Herumsuchen in fremdem Code zum Kinderspiel.**

Der 'Easy Rider' ist ein aus zwei Programmteilen bestehendes Paket: Zum einen umfaßt es einen Assembler, den wir an dieser Stelle außen vor lassen möchten, zumal man einem derart aufwendigen Programm in der Kürze eines solchen Testberichts kaum gerecht werden könnte. Zum anderen enthält das Paket den 'Easy Rider'-Disassembler, der auch mit dem etwas irreführenden Namen 'Reassembler' tituliert wird (Ein 'Re'-Assembler wäre ein Programm, welches Programme 'wieder', also zum wiederholten Male assembliert – aber lassen wir diese Wortspaltereien.).

Ein Disassembler widmet sich nun der Aufgabe, lauffähige Maschinenprogramme wieder in lesbaren Assemblercode zu verwandeln. Die Gründe für ein solches Vorgehen sind vielfältig: Zum einen lassen sich damit Fehler in fremder Software aufspüren, Programmiertricks abgucken oder auch nur die Qualitäten eines Compilers anhand des erzeugten Codes prüfen.

Der 'Easy Rider' ist dabei in der Lage, das Programm als echten Assembler-Quelltext zurückzuschreiben, der anschließend erneut assembliert werden kann und damit Manipulationen jeder Art Tür und Tor öffnet. Solche Programme sind nicht neu: Das Programm 'Sourcerer' widmet sich derselben Aufgabe. Wirklich einzigartig am 'Easy Rider' ist die Art und Weise, wie sich die Umwandlung vollzieht.

## Gute Zusammenarbeit

Während nämlich die meisten anderen Programme dieser Art dem Programmierer sehr wenig Einfluß auf das Resultat der Umwandlung lassen, ist der 'Easy Rider' ein vollständig interaktiv arbeitendes Programm – ein Faktor, der ihn einzigartig macht.

Nach dem Laden eines Programmes nimmt der 'Easy Rider' zunächst einmal eine Basiskonvertierung vor. Das zu bearbeitende Programm lädt der 'Easy Rider' dabei entweder von einem Massenspeicher, wobei nicht nur Dateien, sondern auch einzelne Sektoren sowie der Bootsektor Berücksichtigung finden, oder direkt aus dem ROM oder RAM, wobei bei letzterem allein die Anfangs- und Endadresse des umzuwandelnden Bereiches anzugeben sind. Dieser Vorgang geht erstaunlich zügig vonstatten: Nach wenigen Minuten stehen auch umfangreiche Programme im Sourcecode zur Verfügung.

Das Produkt dieser Erstkonvertierung wird – je nach Programmtyp – unterschiedlich gut sein. Während beispielsweise C-Kompilate in den allermeisten Fällen schon jetzt sehr gut zu lesen sind, erfordern Mischprodukte eine ganze Menge Nachhilfe. Ein solches Mischprodukt ist beispielsweise das Betriebssystem TOS in der Version 2.05, das Programm, das wir für unsere Versuche benutzten. Ziel dieser Arbeit sollte es sein, TOS 2.05 in jedem normalen ST zum Laufen zu bringen, ein Projekt, das mittlerweile abgeschlossen und von Erfolg gekrönt ist.

TOS besteht aus einer bunten Mischung aus Code: Es wurden zu seiner Realisierung nicht nur verschiedene C-Compiler verwendet (unter ihnen der allseits bekannte und gefürchtete Alcyon- bzw. DRI-C-Compiler), sondern auch eine ganze Reihe von Teilen in Assemblercode entworfen, beispielsweise der TOS-Startup-Code. Dieses 'Zusammenwürfeln' unterschiedlichster Sprachen und Compiler bewirkt recht eigenartige Effekte, ist aber dennoch vollkommen legal. Beispielsweise tauchen mitten im Code auch Datenstrukturen auf

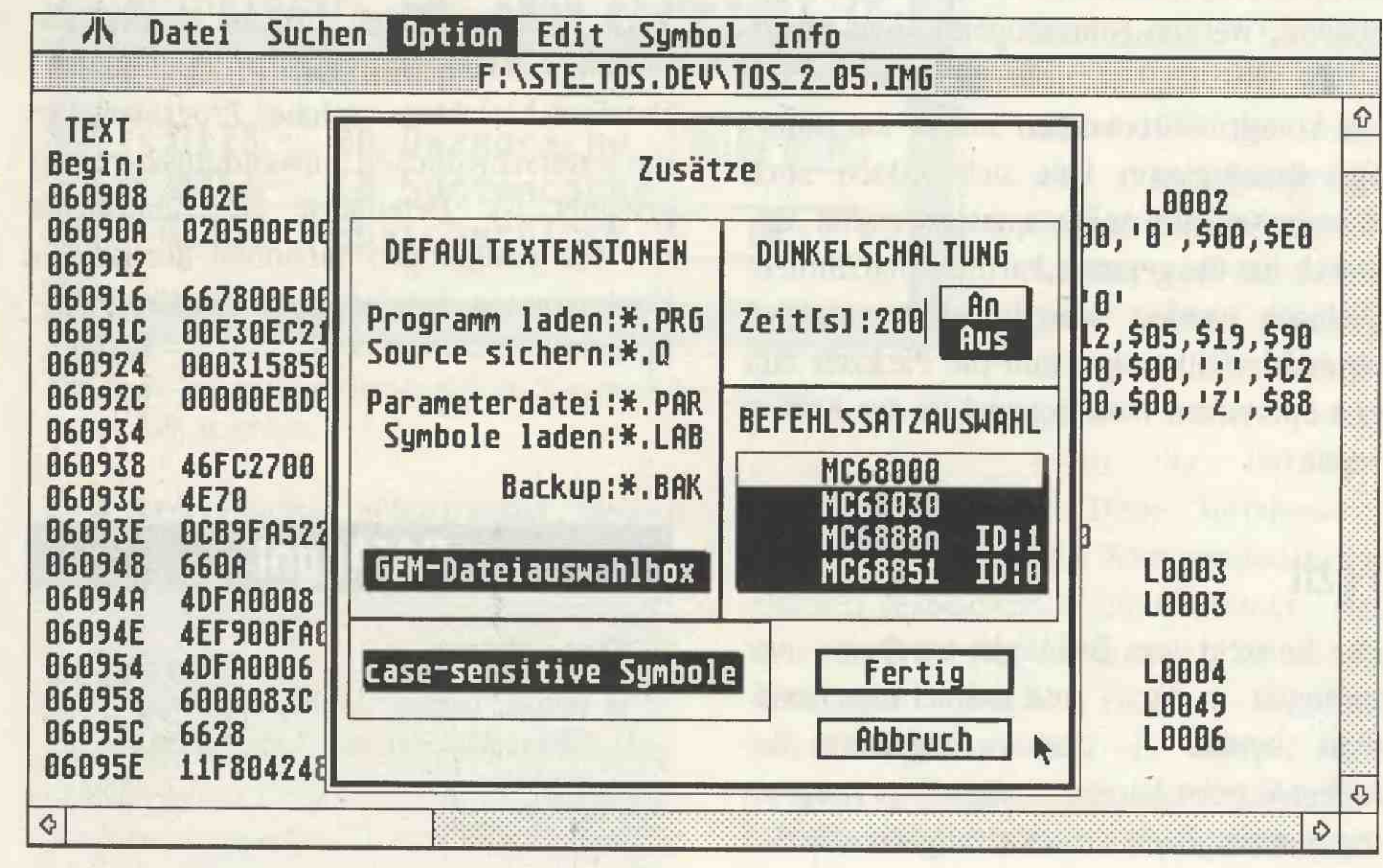



Abb. 1: Einige Optionen zur Steuerung von Easy Rider.

(zum Beispiel für die Initialisierung des DMA-Soundsystems). Das stellt den 'Easy Rider' vor das Problem: Was sind Daten, was ist Code? Eine Tabelle Icon-Daten beispielsweise in Assembler-Quelltext zu verwandeln, könnte den unangenehmen Effekt haben, daß bei der Veränderung dieses Codes das Piktogramm unerwünschterweise seine Form verändert.

## Schiedsrichter

Der 'Easy Rider' löst dieses Problem auf eine sehr elegante Art und Weise: Er vergibt – genau wie ein Schiedsrichter beim Fußballspiel – nach bestimmten Kriterien Punkte. Anhand dieser Wahrscheinlichkeiten unterscheidet er überraschend gut Code von Daten. Dieser Mechanismus ist natürlich nicht unfehlbar. Anstatt den Programmierer nun aber den Rest an Übersetzungsarbeit per Hand erledigen zu lassen, gestattet es der 'Easy Rider' dem Anwender, bestimmte Teile des Assembler-Listungs zu markieren und mit dem markierten Block ganz nach den Wünschen des Anwenders zu verfahren. So kann explizit ein Block entweder in Daten- oder Code-Format gebracht werden. Doch mehr als das: Der 'Easy Rider' gestattet verschiedene, voneinander unabhängige Stufen der Code-Konvertierung. Durch diese Stufen entscheidet der Programmierer zum Beispiel selbst, ob es sich bei einer im Datensegment aufgefundenen Ansammlung von Adreß-Bytes tatsächlich um eine Label-Tabelle oder um andere, unveränderliche Daten handelt.

Dieses einmalige Konzept ist konsequent im Programm verwirklicht. An der Fülle der Funktionen erkennt man sehr schnell, daß es sich beim 'Easy Rider' um ein tatsächlich praxiserprobtes Werkzeug handelt.

## Für Profis

So existiert ein Menüpunkt, mit dem man dem 'Easy Rider' mitteilt, daß es sich bei der geladenen Datei um ein Spiegelbild ('Image') eines ganz bestimmten Speicherbereichs handelt und daß alle Absolut-Adressen relativ zur angegebenen Startadresse betrachtet werden müssen. Der Name dieses Menü-Eintrages verwirrt zwar, wie einige andere auch (Was bitte ist ein 'virtueller Start'?), aber das sauber gegliederte und übersichtliche Handbuch erklärt die Funktion zur vollsten Zufriedenheit. Die Benutzerführung als solche ist etwas ungewohnt. Wer edel layoutete Dialogboxen und saubere GEM-Ausgaben erwartet, der wird von den sehr überladenen Untermenüs schnell erschlagen. Doch man sollte dabei im Auge behalten, daß es sich beim 'Easy Rider' um ein Profisystem handelt, so daß die Übersichtlichkeit der Programmgestaltung in der Priorität weit hinter der Funktionalität zurücksteht. Ein Anfänger wird den 'Easy Rider' ohnehin nicht brauchen, und für Experten zählt primär das Resultat, nicht der Weg.

```
 Datei  Suchen  Option  Edit  Symbol  Info
                F:\STE_TOS.DEV\TOS_2_05.IMG
E00314  41F900000980      LEA      $980.L,A0
E0031A  21C805A0          MOVE.L   A0,$5A0.S
E0031E  20FC5F435055      MOVE.L   #$5F435055,(A0)+   ;(#"_CPU")
E00324  7200              MOVEQ    #0,D1
E00326  347C0010          MOVEA.W  #$10,A2
E0032A  2652              MOVEA.L  (A2),A3
E0032C  224F              MOVEA.L  A7,A1
E0032E  24BC00E00358      MOVE.L   #$00E00358,(A2)    L0022
E00334  42C0              MOVE     CCR,D0
E00336  720A              MOVEQ    #$A,D1
E00338  49C0              EXTB.L   D0
E0033A  7214              MOVEQ    #$14,D1
E0033C  4E7A0002          MOVEC    CACR,D0
E00340  08C00009          BSET     #9,D0
E00344  4E7B0002          MOVEC    D0,CACR
E00348  4E7A0002          MOVEC    CACR,D0
E0034C  08800009          BCLR     #9,D0
E00350  6706              BEQ.S    6(PC)              L0022
E00352  721E              MOVEQ    #$1E,D1
E00354  4E7B0002          MOVEC    D0,CACR
```

Abb. 2: Ein Ausschnitt aus dem disassemblierten TOS 2.05.

Unter diesem Gesichtspunkt erfreut das Programm immer wieder. Nicht nur, daß es vorhandene Symboltabellen benutzt; es gestattet die Vergabe von Label-Namen, noch bevor überhaupt ein Assembler ins Spiel kommt. Alle vorgenommenen Änderungen speichert der 'Easy Rider' auf Wunsch in einer Zusatzdatei, die eventuell notwendige Nachbesserungen vereinfacht.

Für alle BIOS, XBIOS und GEMDOS-Calls kann das Programm anstelle der Funktionsnummern bereits lesbare Funktionsnamen einfügen, aus einem kryptischen move.w #$01,-(sp) trap #$01 erzeugt das Programm auf Wunsch das viel verständlichere move.w #CCONIN,-(sp) trap #$01.

Die getestete Version war darüberhinaus bereits vollständig auf den TT vorbereitet. Sie unterstützt zum einen die Farbmodi, zum anderen beherrscht sie alle 68000-Opcodes bis zur 68030-CPU, der 68881/882-FPUs sowie der PMMU 68851, von der Mo-

torola ein Subset in die 68030er-CPU integrierte. Darüberhinaus versteht die aktuelle Version auch das 'Befehlsumfeld' – beispielsweise ist dem System bekannt, daß die 68030-CPU keinerlei Probleme beim Word-Zugriff auf ungerade Adressen hat.

Es erscheint sinnlos, weitere Funktionen aufzuzählen; allein diese winzige Aufstellung zeigt, daß der 'Easy Rider' kein in den blauen Dunst hineinprogrammiertes Spielzeug ist, sondern ein hocheffektives Werkzeug.

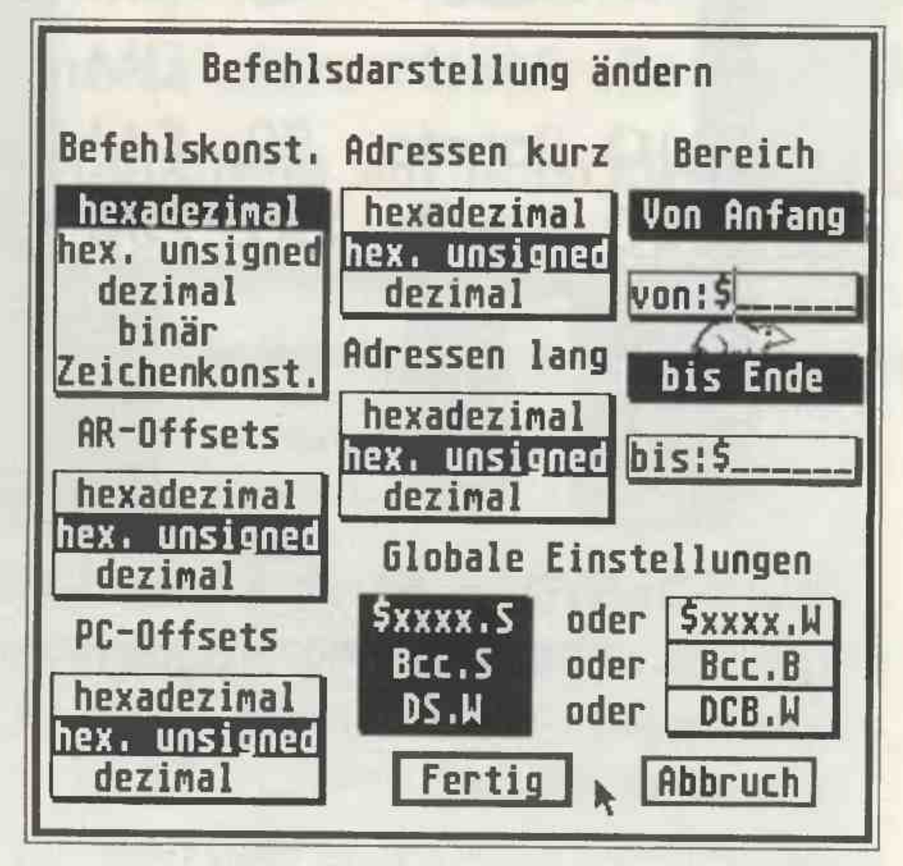



Abb. 3: Parameter zum Steuern des Textformates.

## Der Output

Das Resultat einer 'Easy Rider'-Sitzung wird grundsätzlich im ASCII-Format gespeichert. Auf Insellösungen wie die Speicherformate des GFA-Assemblers oder des TurboAss hat man dankenswerterweise bewußt verzichtet. Dennoch verfügt das Programm über zwei unterschiedliche Speichermodi: Neben dem üblichen Quelltext-Speichern erlaubt das Programm das Speichern in einer komprimierten ASCII-Form, aus der primär Leerzeichen entfernt wurden, was die Länge des Quelltextes etwas reduziert. Dies erweist sich insbesondere bei großen Projekten als äußerst lobenswert – man bedenke nur, daß das Disassembly von TOS 2.05 etwa zweieinhalb Megabyte groß ist!

Durch den optimalen Komfort beim disassemblen wird der 'Easy Rider' zu einem unverzichtbaren Tool für alle Assembler-Programmierer. Zudem ist der Preis völlig angemessen, und so sollte Easy Rider in keiner Entwicklungsumgebung fehlen.

lp/cs

### Easy Rider Disassembler

**Datenblatt**

- Vertrieb: Andreas Borchard, Wiesenbachstraße 2A, 4500 Osnabrück.
- Preis: DM 249,-
  incl. 030 Assembler: DM 425,-

**Bewertung**

+ gelungene Funktionalität
+ TT-Kompatibilität
+ hohe Geschwindigkeit
+ interaktive Konzeption
– etwas eigenwillige Benutzerführung

# Hochstimmung über Preistief






## Anschlußfertige SCSI-Festplatten für die Atari ST-Serie

- ▶ Datentransferraten > 600 KByte/s, mit Imprimislaufwerken bis zu 1350 KByte/s erzielbar, Zugriffszeiten bis zu 14 ms.
- ▶ Spitzensoftware: 255 Partitionen installierbar, Softwareschreibschutz, jede Partition autobootfähig, Interleave 1 : 1 einstellbar, Cache, Backup, Optimizer in der Software enthalten.
- ▶ 100 % Atari-kompatibel, Fremdbetriebssysteme (PC-Speed, AT-Speed, PC-Ditto, Spectre, Aladin, Minix, OS-9, RTOS) sind voll lauffähig.
- ▶ Sehr leise, 3.5″-Festplatten ohne Lüfter, 5.25″-Festplatten mit gesteuertem Lüfter.
- ▶ Durchgeschleifter gepufferter DMA-Bus, Autoparkfunktion hardwaremäßig, DMA-Nr. von außen einstellbar.
- ▶ Herausgeführter SCSI-Bus, durch abschaltbaren Hostadapter optimale Datenübertragung auch an Apple McIntosh und PCs.
- ▶ Zweite SCSI-Festplatte im Gehäuse nachrüstbar, SCSI-Hostadapter und Gehäuse für interne zweite Festplatte vorbereitet.

| Modell | Preis |
|---|---|
| Seagate ST157N-1, 49 MB, 28 ms | 948,- |
| Quantum LPS52S, 52 MB, 17 ms | 998,- |
| Seagate ST296N, 85 MB, 28 ms | 1.148,- |
| Seagate ST1096N, 81 MB, 24 ms | 1.198,- |
| Quantum LPS105S, 105 MB, 17 ms | 1.298,- |
| Seagate ST1239N, 200 MB, 15 ms | 1.998,- |
| Imprimis ST2383N, 337 MB, 14 ms | 3.598,- |
| Imprimis ST4766N, 676 MB, 15 ms | 5.998,- |
| Imprimis ST41200N, 1050 MB, 15 ms | 9.998,- |
| Syquest SQ555, 44 MB, 25 ms | 1.398,- |

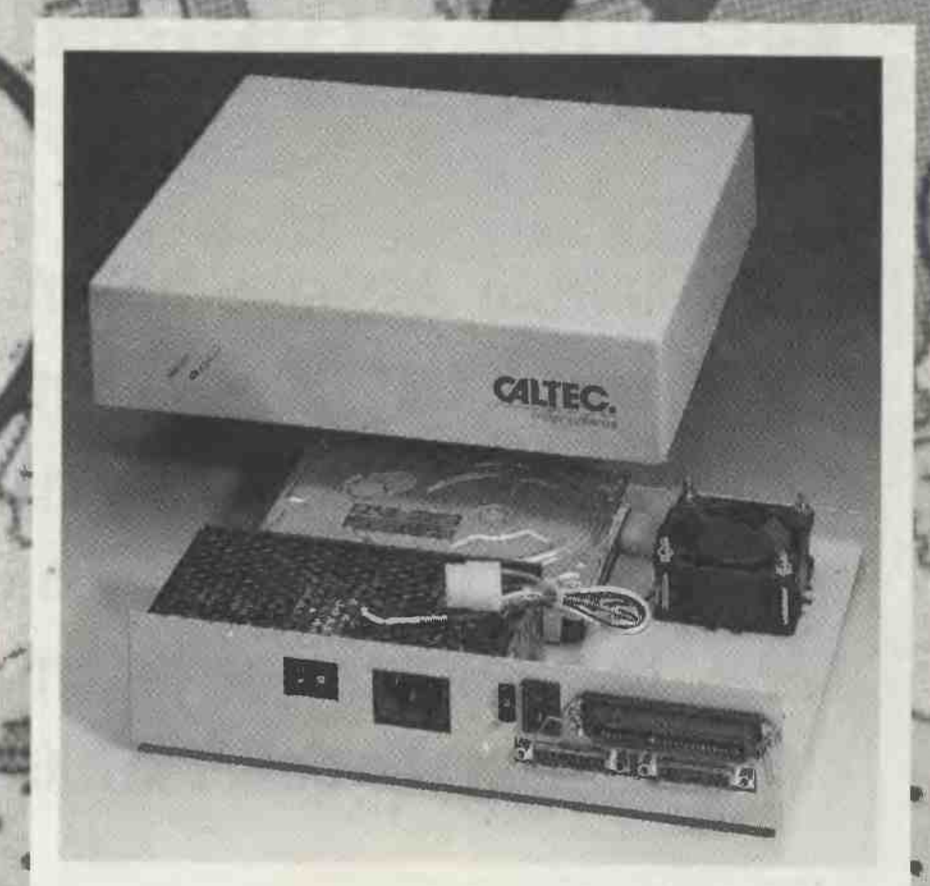
## SCSI-Kits

Unsere SCSI-Einbaukits bestehen aus Festplattenlaufwerk, SCSI-Hostadapter, DMA-Kabel, SCSI-Kabel, Installationssoftware und Handbuch.

| Modell | Preis |
|---|---|
| Seagate ST157N-1, 49 MB, 28 ms, Kit | 748,- |
| Quantum LPS52S, 52 MB, 17 ms, Kit | 798,- |
| Seagate ST296N, 85 MB, 28 ms, Kit | 948,- |
| Seagate ST1096N, 81 MB, 24 ms, Kit | 998,- |
| Quantum LPS105S, 105 MB, 17 ms, Kit | 1.098,- |
| Seagate ST1239N, 200 MB, 15 ms, Kit | 1.798,- |
| Syquest SQ555, 44 MB, 25 ms, Kit | 1.198,- |

Nachfolgend diverse für SCSI-Festplattenlösungen benötigte Einzelteile:

| Artikel | Preis |
|---|---|
| SCSI-Komplettkit bestehend aus Gehäuse, Netzteil, Hostadapter, Kabel, Software, Handbuch, Montagematerial | 398,- |
| SCSI-Hostadapter incl. Software, Kabel | 198,- |
| Syquest-Cartridge SQ400 | 198,- |
| Gehäuse für HDD | 99,- |
| Netzteil 50 Watt | 99,- |
| DMA-Kabel | 39,- |
| SCSI-Kabel | 39,- |




## Anschlußfertige SCSI-Festplatten für Atari TT und Mega STE

- ▶ Vom Design passend zur Haupteinheit des TT bzw Mega STE.
- ▶ Bei Anschluß an TT können unsere Geräte optional ohne SCSI-Hostadapter betrieben werden, bei Kauf einer anschlußfertigen Festplatte ohne SCSI-Hostadapter reduziert sich der Kaufpreis um DM 150,–
- ▶ mit gesteuertem, sehr leisem Lüfter
- ▶ weitere technische Daten wie unsere SCSI-Festplatten für die Atari ST-Serie.

| Modell | Preis |
|---|---|
| Seagate ST157N-1, 49 MB, 28 ms | 948,- |
| Quantum LPS52S, 52 MB, 17 ms | 998,- |
| Seagate ST296N, 85 MB, 28 ms | 1.148,- |
| Seagate ST1096N, 81 MB, 24 ms | 1.198,- |
| Quantum LPS105S, 105 MB, 17 ms | 1.298,- |
| Seagate ST1239N, 200 MB, 15 ms | 1.998,- |
| Imprimis ST2383N, 337 MB, 14 ms | 3.598,- |
| Imprimis ST4766N, 676 MB, 15 ms | 5.998,- |
| Imprimis ST41200N, 1050 MB, 15 ms | 9.998,- |
| Syquest SQ555, 44 MB, 25 ms | 1.398,- |




Datensysteme

Eugenstraße 28
7302 Ostfildern 4
Telefon 07 11 / 4 57 96 23
Telefax 07 11 / 4 56 95 66

# FSMGDOS

## Welche Programme lassen sich schon jetzt benutzen?

**In der letzten Ausgabe haben wir die wichtigsten Eigenschaften des neuen FSMGDOS vorgestellt. Am Beispiel einiger Anwendungsprogramme – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – möchten wir diesmal Bilanz ziehen, welche Programme wie gut mit FSMGDOS zusammenarbeiten. Auch die möglichen Fehlerursachen möchten wir dabei etwas genauer unter die Lupe nehmen.**

Betrachtet man die Programmvielfalt für die Atari-Computer unter dem Gesichtspunkt GDOS, dann sind zunächst drei grundsätzliche Kategorien zu unterscheiden: 1. Programme, die unter GDOS gestartet abstürzen, Bomben werfen oder Fehlermeldungen produzieren. 2. Programme, die von GDOS überhaupt keine Notiz nehmen. 3. Programme, die GDOS mehr oder weniger intensiv nutzen.

Applikationen der Kategorie 1 sind mittlerweile dünn gesät. Da Abstürze oder GDOS-Fehlermeldungen schlichtweg auf schlampige Programmierung zurückzuführen sind, bemühen sich zumindest alle professionellen Anbieter, solche Fehler zügig zu beseitigen. Beispielsweise provozierten ältere Signum!- oder STAD-Versionen des öfteren Fehlermeldungen. Doch sobald diese bekannt wurden, haben die Programmierer die Programme entsprechend geändert, und so sind von diesen beiden Programmen mittlerweile bereinigte Versionen erhältlich.

### Die Fehlerquellen

Fehler treten meistens durch den Gebrauch illegaler VDI-Handles auf. Für Programmierer: Ein VDI-Handle hat immer einen Wert ungleich Null. Liefert das VDI beim Öffnen einer Workstation eine Null zurück, so bedeutet das, daß das VDI aus irgendwelchen Gründen kein Workstation-Handle mehr vergeben kann. Folglich darf auf eine Workstation mit dem Handle 0 nicht zugegriffen werden.

Fehler dieser Art sind manchmal noch bei älteren PD-Programmen zu finden. Fakt ist, daß Digital Research – wer sollte es besser wissen als der Erfinder von GEM – schon 1985 dokumentierte: "If the device cannot be opened, GEM VDI returns a zero as the device handle in contrl[6]. Any non-zero value in contrl[6] indicates a successful operation." [1]

Und an anderer Stelle: "If the virtual screen workstation cannot be opened, a zero is returned as the device handle to indicate an unsuccessful request." [2]

Die Tatsache, daß Ataris eigenes GDOS diesen Fehler nicht mit einer entsprechenden Warnung bedachte, sondern schlichtweg ignorierte, führte denn auch vor etwa 5 Jahren zu einer Vielzahl von Programmen, die diesen Fehler nicht bemerkten. Erst die Veröffentlichung von AMC-GDOS, einem fehlerfreieren und erheblich schnelleren GDOS von Arnd Beißner, beendete diesen Zustand. AMCGDOS hatte nämlich die Angewohnheit, jeden derartigen Fehler mit einer entsprechenden Warnbox zu quittieren. Bei einer konsequent falschen Verwendung eines nicht vorhandenen GDOS-Handles mit der Kennung 0 kam das Programm vor lauter Warnungen gar nicht mehr zur Arbeit. Das mag manchem zwar wie eine 'Holzhammer-Methode' vorkommen, die weitere Entwicklung zeigt aber, daß diese Entscheidung konsequent war: Die Fehler wurden beseitigt.

|  | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Umsätze |  | Quartal1 | Quartal2 | Quartal3 | Quartal4 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Hardware |  | 11525.00 | 12345.00 | 10980.00 | 13540.00 |
| 3 | Software |  | 8547.00 | 9234.00 | 5471.00 | 10371.00 |
| 4 | Bücher |  | 1647.00 | 2461.00 | 1352.00 | 986.00 |
| 5 | Zeitschriften |  | 450.00 | 345.00 | 320.00 | 592.00 |
| 6 | Disketten |  | 1250.00 | 1030.00 | 567.00 | 20000.00 |
| 7 |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Summe |  | 23419.00 | 25415.00 | 18690.00 | 45489.00 |

Abb. 1: KSpread 4, die erfolgreiche Tabellenkalkulation von Omikron, unterstützt FSMGDOS.

### GDOS? Is mir doch egal!

Zur Kategorie 2 dürften wohl die meisten ST-Programme zählen. Ihnen ist es voll-

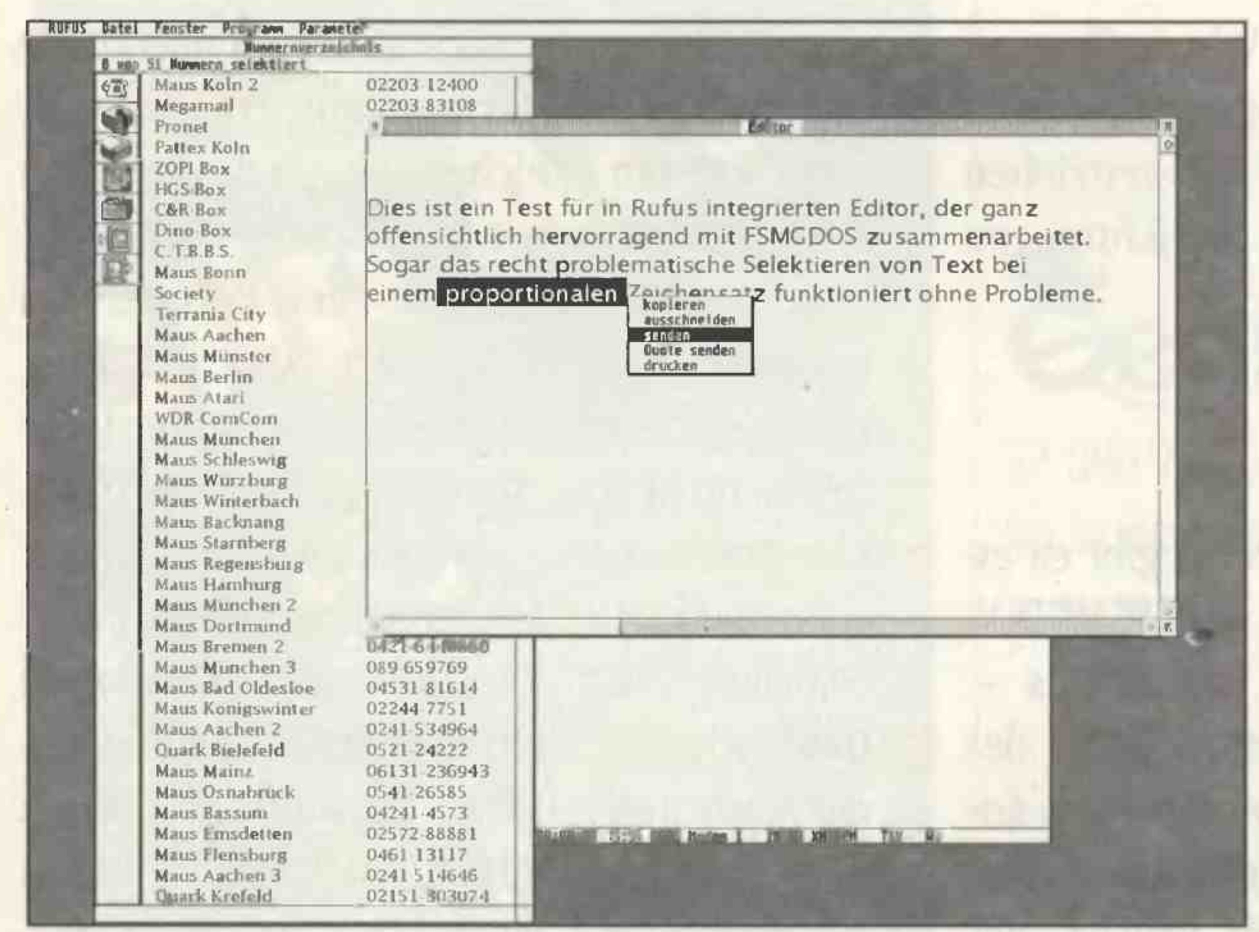



Abb. 2:

Auch für Rufus, das Terminalprogramm von Michael Bernards, ist der GDOS-Einsatz kein Problem.

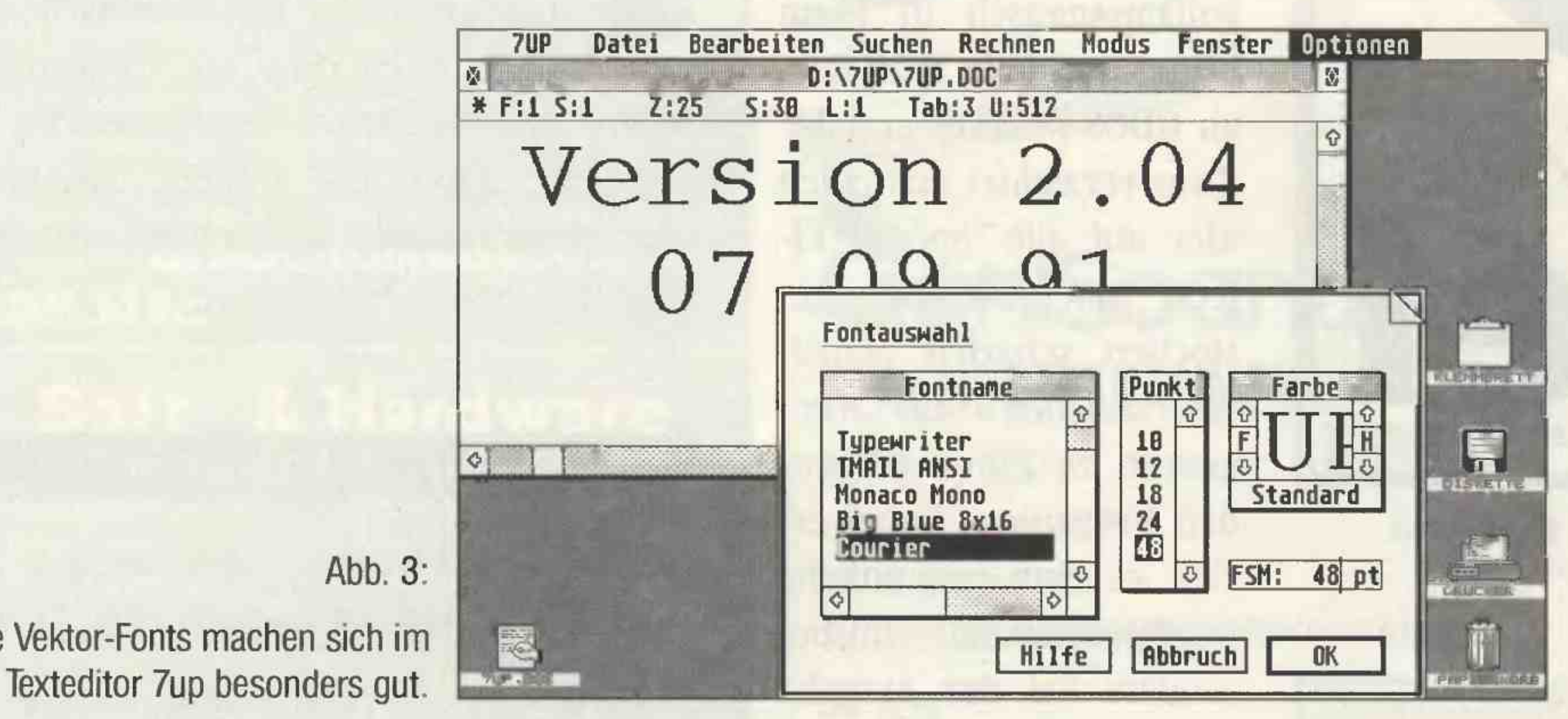



Abb. 3:

Die Vektor-Fonts machen sich im Texteditor 7up besonders gut.

kommen egal, ob GDOS installiert ist oder nicht, GDOS-abhängige Routinen werden nicht benutzt. Solche Programme stellen entweder keine alternativen Zeichensätze zur Verfügung (1st WordPlus, Edison, Adimens ...) oder benutzen eigene Zeichensatzformate (Calamus, Signum!, Script, TeX, CyPress, Tempus, Tempus Word ...). Diesen Programmen nutzt die Installation von FSMGDOS überhaupt nicht. Ein System wie Calamus, das bereits Vektorzeichensätze benutzt, wird zwar FSMGDOS keine Träne nachweinen. Manch anderes Programm, das heute mit Pixelfonts arbeitet, würde jedoch mit Sicherheit in Zukunft durch die Unterstützung von (FSM-)GDOS bessere Marktchancen haben.

## So ist's recht

Einige wenige Programme jedoch überlassen die Zeichenaufbereitung mehr oder weniger dem GDOS. Sie profitieren von Ataris neuem FSMGDOS. Zwar schöpft derzeit kein einziges Programm alle Möglichkeiten des neuen GDOS aus; einer Applikation wie SciGraph die erweiterten Fähigkeiten beizubringen, dürfte jedoch ein Kinderspiel sein. SciGraph war eines der ersten kommerziellen Programme überhaupt, die sich auf GDOS verließen. Das Programm ist derzeit in der Lage, alle FSM-Fonts auf dem Bildschirm anzuzeigen und über FSM-Treiber an beliebige Ausgabegeräte zu drucken. So erzeugt SciGraph gestochen scharfe Zeichen in jeder Größe auf allen gängigen Lasern, einigen Farbdruckern und sogar einem Epson-9-Nadler. Die entsprechenden Treiber liefert Atari – es bleibt zu hoffen, daß es in Zukunft mehr werden. SciGraph gestattet ebenfalls die Ausgabe von Beziérkurven auf beliebigen Geräten – ein Feature, das schon AMCGDOS zuließ und FSMGDOS ebenfalls anbieten wird. Das auf der Atari-Messe vorgeführte FSMGDOS hatte zwar augenscheinlich noch einige Makken in der Beziéraufbereitung, doch es steht außer Frage, daß diese noch rechtzeitig behoben werden.

Derzeit sind bei SciLab einige Features in Planung, beispielsweise das Rotieren von Schriftzügen, das derzeit nur in 90-Grad-Schritten realisiert ist, von FSMGDOS jedoch in 1/10-Grad-Schritten gestattet wird.

Weitere Überlegungen deuten auf eine rosige Zukunft von Präsentationsgrafiken hin – wir werden in Kürze darüber berichten.

## Terminale grande

Ein Terminalprogramm, das FSMGDOS unterstützt, ist an sich schon eine recht ungewöhnliche Sache, aber das ist sicher nicht die einzige Besonderheit des Programms Rufus von Michael Bernards. Wie der Test an anderer Stelle in diesem Heft beweist, wurde die neue Version 1.1 gründlich überarbeitet. Eine der neuen Funktionen ist die Benutzung von FSMGDOS-Fonts im integrierten Editor und im Nummernverzeichnis; im Terminalfenster beschränkt man sich aus Geschwindigkeitsgründen besser auf den Systemzeichensatz.

Abb. 4: Wer mit SciGraph arbeiten will, der ist auf GDOS angewiesen.

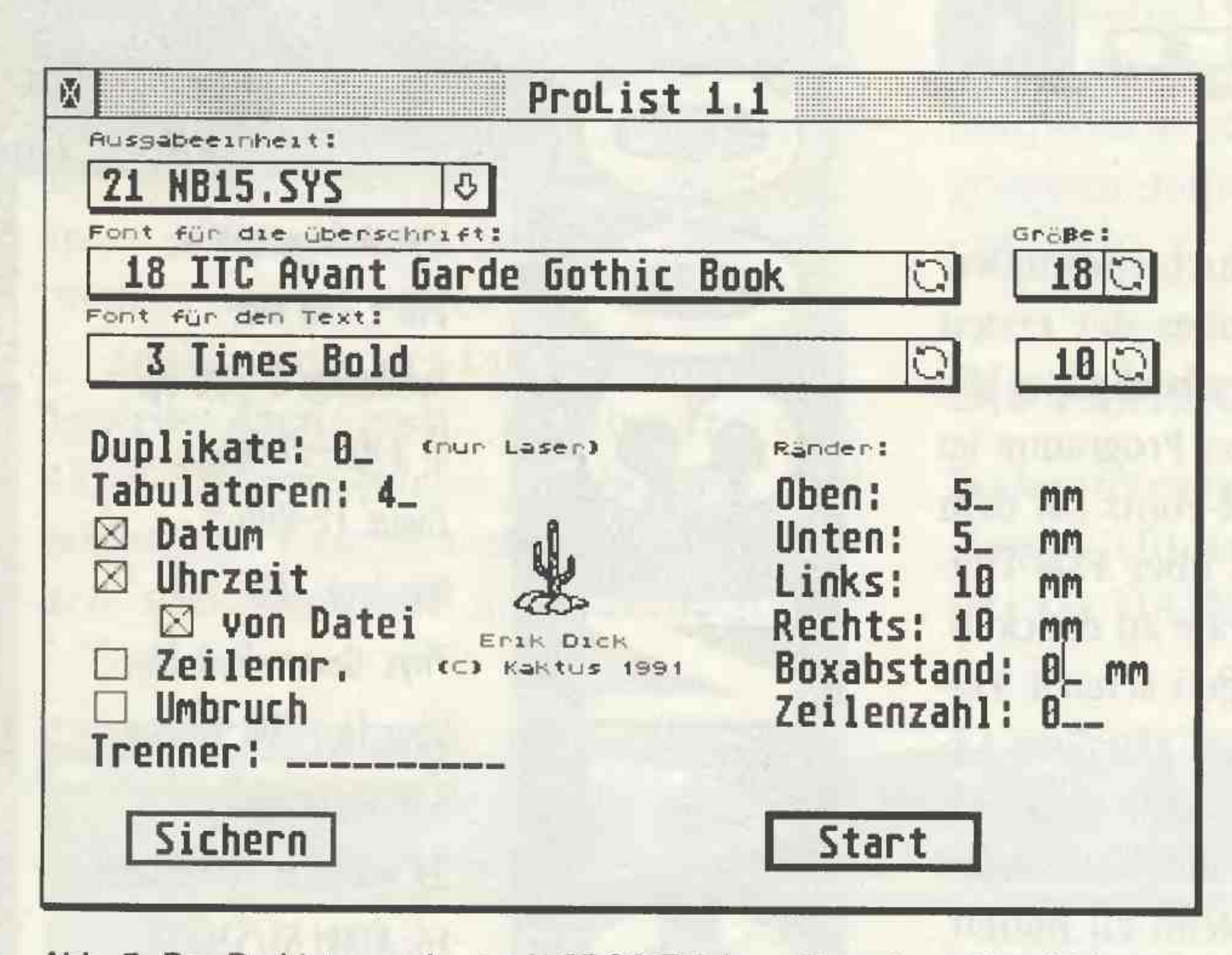



Abb. 5: Der ProLister zaubert mit GDOS-Zeichensätzen 2-spaltige Listings auf die Atari Laserdrucker.

Eine ähnlich umfassende Unterstützung von FSMGDOS dürfte auch von WordFlair II zu erwarten sein, das in den USA sogar anläßlich der Glendale Show erstmals mit FSMGDOS verkauft wurde. Wir hoffen, in Kürze auch über dieses Programm, das in Deutschland übrigens von 3K vertrieben werden wird, detaillierter berichten zu können.

## Halb und halb

Neben diesen 'Vollunterstützern' gibt es eine Reihe von Programmen, die FSMGDOS nur teilweise unterstützen: Von Kaktus – dem Hersteller des Schnell-Kopierers Kobold – kommt ein Accessory namens ProList, das beliebige ASCII-Dateien vollautomatisch in Form bringt und über FSMGDOS an GDOS-Drucker ausgibt. Zwar verzichtet man auch hier auf alle 'Special Effects', aber allein die gestochen scharfen Schriften machen das Programm zu einer lohnenden Investition. Dabei erzielt es eine erstaunliche Geschwindigkeit insbesondere bei der Ausgabe von Durchschlägen auf dem Atari-Laser: Die bis dato defekt geglaubte VDI-Escapefunktion v_escape2000 ist in Wirklichkeit durchaus funktionstüchtig – der Atari-Laser druckte gute 6 Seiten pro Minute!

Positiv fällt in dieser Rubrik auch die Tabellenkalkulation K-Spread 4 auf: Sämtliche Zeichensätze des FSMGDOS können benutzt werden, auch wenn die Auswahl der Schriftgröße zur Zeit noch auf vorher installierte konstante Größen beschränkt ist und bei der Anzeige der Fonts das Programm etwas durcheinandergerät. Es ist aber dennoch eine wahre Pracht, wenn man dank FSMGDOS Tabellen und Grafiken ein absolut professionelles Outfit verpassen kann – von der exzellenten Druckerausgabe einmal ganz abgesehen.

Der Text-Editor '7up' (Shareware) erlaubt ebenfalls den GDOS-Betrieb. Leider unterstützt er ebenso wie viele andere Programme ausschließlich nicht-proportionale Fonts. Zur Erläuterung: Ein Proportionalfont ist ein Zeichensatz, bei dem ein schmales Zeichen wie beispielsweise ein 'l' eine andere Breite als zum Beispiel das breitschultrige 'W' besitzt. Das bedeutet, daß eine Bildschirmzeile keine konstante Breite mehr hat, sondern je nachdem, welche Buchstaben verwendet wurden, unterschiedliche Breiten erreicht werden. Das erfordert vom ausgebenden Programm natürlich einen entsprechend höheren Rechenaufwand. Diese Tatsache ist jedoch nicht erst seit FSMGDOS bekannt – schon die alten GDOS-Versionen kannten Proportionalfonts und vermochten sie fehlerfrei wiederzugeben. Unter FSMGDOS ist jedoch nahezu jeder Zeichensatz ein Proportionalfont – es sieht einfach besser aus. Der einzige für FSMGDOS bislang erhältliche nicht-proportionale Zeichensatz ist übrigens die Courier-Schrift.

### Bezugsquellen der Programme

**SciGraph:** SciLab, Isestraße 57, 2000 Hamburg 13

**ProList:** Kaktus GbR, Konrad-Adenauer-Straße 19, 6750 Kaiserslautern

**7Up:** Michael Thänitz, Osningstr. 69, 4800 Bielefeld 1

**WordFlair II:** 3K, Sassenfeld 71, 4054 Nettetal 1

**Rufus:** Creativ Concept, Michael Bernards, Bussardweg 1, 6204 Lohmar-Geber

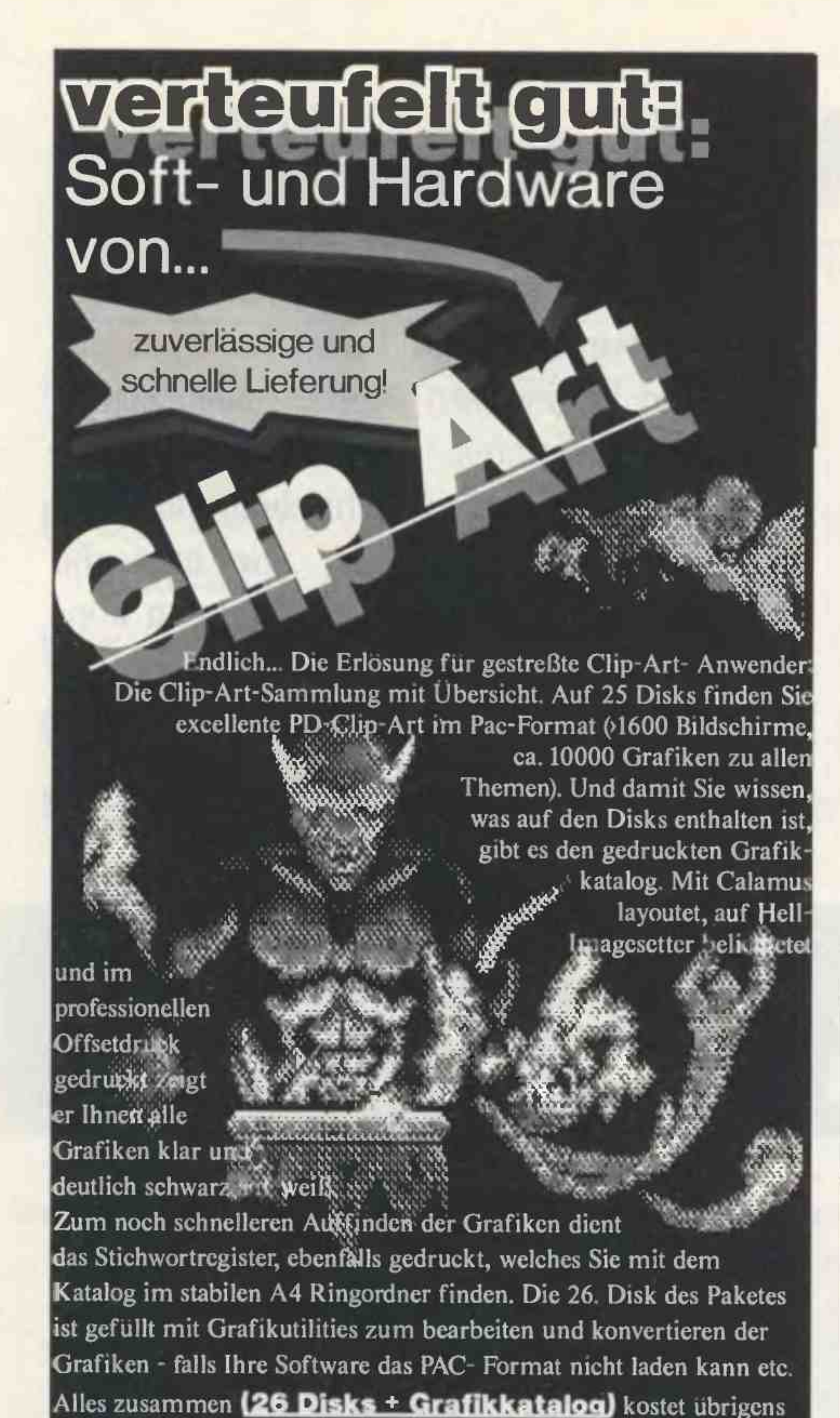
**KSpread 4:** Omikron, Sponheimstr. 12e, 7530 Pforzheim

Tja, und damit wären wir auch schon am Schluß unseres kleinen Exkurses angekommen. Nach der intensiveren Beschäftigung mit FSMGDOS sind wir jedoch davon überzeugt, daß zukünftige Textverarbeitungssysteme wohl nicht mehr ohne GDOS-Unterstützung auskommen werden und daher die 'Mangelerscheinungen' in diesem Bereich nur von kurzer Dauer sein werden. lp/cs

Literatur:

[1] GEM Programmer's Guide, Volume 1: VDI, Section 1-3: Open workstation, Digital Research Inc. 1985.

[2] GEM Programmer's Guide, Volume 1: VDI, Section 3-10: Open virtual screen workstation, Digital Research Inc. 1985.



# verteufelt gut:
Soft- und Hardware von...

zuverlässige und schnelle Lieferung!

**Clip Art**

Endlich... Die Erlösung für gestreßte Clip-Art- Anwender: Die Clip-Art-Sammlung mit Übersicht. Auf 25 Disks finden Sie excellente PD-Clip-Art im Pac-Format (›1600 Bildschirme, ca. 10000 Grafiken zu allen Themen). Und damit Sie wissen, was auf den Disks enthalten ist, gibt es den gedruckten Grafik-katalog. Mit Calamus layoutet, auf Hell-Imagesetter belichtet und im professionellen Offsetdruck gedruckt zeigt er Ihnen alle Grafiken klar und deutlich schwarz auf weiß. Zum noch schnelleren Auffinden der Grafiken dient das Stichwortregister, ebenfalls gedruckt, welches Sie mit dem Katalog im stabilen A4 Ringordner finden. Die 26. Disk des Paketes ist gefüllt mit Grafikutilities zum bearbeiten und konvertieren der Grafiken - falls Ihre Software das PAC- Format nicht laden kann etc. Alles zusammen **(26 Disks + Grafikkatalog)** kostet übrigens nur **DM 149.-**

## Soft- & Hardware

Riesige Auswahl an professioneller Hard- und Software. Fordern Sie die Kataloge an. Von der einfachen Textverarbeitung bis zum kompletten DTP/CAD-System ist beinahe alles lieferbar.
Beispiele:
Atari Sunshine-Paket (1040 STE + That's Write + Adimens + 20 Games) DM 998.-
Atari Midi-Paket (STE mit Monitor, Keyboard Kawai MS710, Midi-Software) DM 1498.-)
Atari DTP-Paket DM 1498.-
Mega STE 1 (ohne Harddisk) DM 1748.-
Mega STE 2 DM 2348.-
Mega STE 4 DM 2598.-
HP Deskjet 500: DM 1099.-
Panasonic KXP1123 DM 599.-
Laserdrucker SLM 605DM 2398.-
19" Multiscan-Color-Monitor, 1240*1024 Punkte non interlaced, Bandbreite 100 Mhz! DM 3499.-
Harddiskstationen, superkompakt, superleise, komplett anschlußfertig.
Quantum 52 Mbyte: DM 999.-
Quantum 105 Mbyte: DM 1399.-
Auch im Angebot: TT's, Großmonitore, Grafikkarten, Beschleunigerkarten (bis 68030, 50 Mhz), PC/AT-Emulatoren...
Script Student mit zusätzlich 50 Fonts: DM 169.-
Script 2 inkl. 50 Fonts: DM 259.-
Didot Professional DM 1098.-
Retouche Professional DM 1098.-
Harlekin 2: DM 139.-
Multigem DM 139.-
NVDI 1 DM 89.-
Oxyd 1 DM 50.-
Oxyd 2 DM 60.-
Spacola DM 55.-
Mathematikus 2.1 DM 80.-

**Farbige Disketten** (Kao Markendisks, Super Qualität!, 100% errorfree, Bulkware) Farben: gelb, rot, grün, weiß, schwarz und blau (gewünschte Farben angeben): 10 Stck: DM 15.-; 50 Stück: DM 70.- 100 Stück: DM 130.- größere Mengen auf Anfrage.

**Endlich: Die Maus-Alternative: Qtec-Maus,** die präzisions- Maus mit Mikroschaltern, hoher Auflösung ohne Treibersoftware, 1Jahr Garantie, mit Maus-Pad und Maus-Trap für nur DM 79.-

Fordern Sie den **Gesamt-Katalog** mit Soft- und Hardware an. (Einzeln DM 5.-). Beachten Sie dazu auch meine Anzeige mit PD-Angeboten im vorderen Heftteil.

Alle Preise inkl. 14% Mwst.
Versandkosten: VK: DM 4.50, NN: DM 8.50
Ausland: Nur Vorauskasse, DM 12.-

**Softwareservice**
**Jan-Hendrik Seidel**
Tel:0431-241247 Fax: 243770
Hafenstr. 16, 2305 Heikendorf

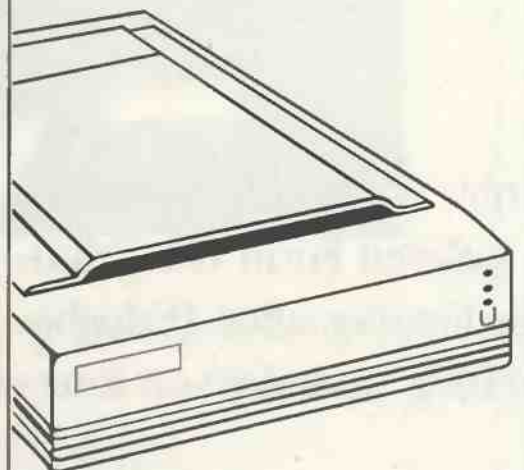
# UNVERZICHTBAR FÜR DTP UND CAD



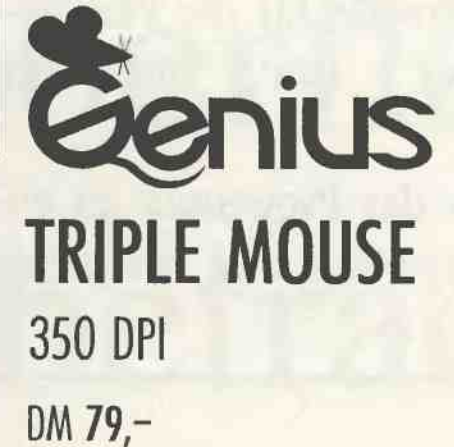




32 UND 256 GRAUSTUFEN
INCL. BILDBEARBEITUNGSSOFTWARE
AB DM 598,-

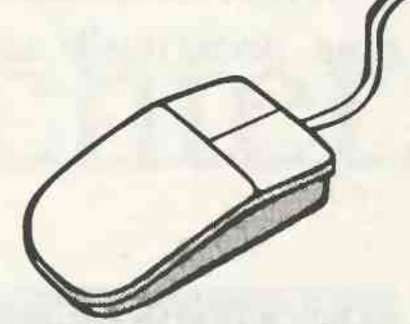


**GeniScan COLOR**
## FLACHBETTSCANNER
300 DPI / SCSI
PHYS. GAMMAKORREKTUR
AUTOM. WEISSABGLEICH
16,7 MILLIONEN FARBEN BILDBEARBEITUNGSSOFTWARE
DM 3998,-





## TRIPLE MOUSE
350 DPI
DM 79,-



**SIRIUS Computer GmbH**

SIRIUS

**Arheilger Weg 6**
**D-6101 Roßdorf**
**Tel.: 06154-9053**
**Fax: 06154-83244**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

# PRINT TECHNIK
Nikolaistraße 2 · 8000 München 40
Tel.: 0049-89/34 39 16 · Fax: 0049-89/39 97 70

AUF DER SYSTEMS in MÜNCHEN

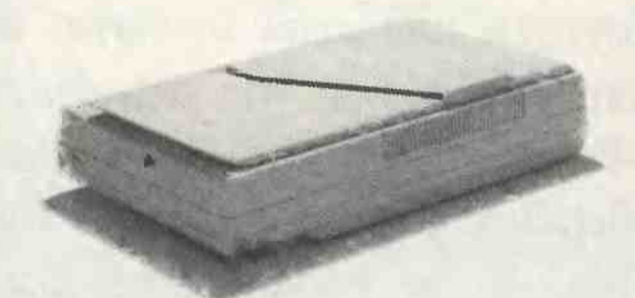




## NEU: XL! 128 mm HANDY SCANNER MIT NOLIMITS + OCR-SOFTWARE DM 498,–



## VIDEOTEXT-DECODER neue Software
Zum Anschluß an den ROM-Port. Kann mit jedem Videosignal betrieben werden. Läuft auf Farb- oder S/W-Monitor. Seitenweises Aufrufen – automatisches Blättern – Seiten halten – Speichern und Laden der empfangenen Seiten im Text- oder Bildschirmformat – Textausdruck-Möglichkeit über beliebige Drucker. **DM 248,-**



## PROFESSIONAL SCANNER II
inkl. Ganzseiten-Malprogramm ROGER PAINT OCR Junior, selbstlernende Schrifterkennung, 300 x 300, 300 x 600, 600 x 600 DPI-Auflösung und 64 Graustufen, diese Scannereinheit für den Indurstrie- und DTP-Bereich stellt einen absoluten Preishit dar. Mit ihr lassen sich sowohl Halbton als auch binäre Vorlagen scannen und ablegen und mit allen auf dem Markt befindlichen Programmen (auch Calamus) weiterverarbeiten. Das mitgelieferte Schrifterkennungsprogramm erlaubt das Umsetzen von Text in ASCII-Zeichensatz und ist durch seine Lernfähigkeit von hoher Effizienz.
NEU: „NO LIMITS" SUPERSOFT FÜR ST + TT
NEU: DESIGNTE SOFT / WINDOW TECHNIK (8 BILDER GLEICHZEITIG) / SIGNUM-KOMPATIBIL / BLOCKMANIPULATIONEN/ IMG / TIF komprimiert-unkomprimiert-grey / STAD-MONOSTAR, SCREEN, POSTERPRINT / SENSATIONELL
**Neuer Superpreis/ Neue Software** **DM 1.998,-**
**No Limits Update** **DM 198,-**





## NEU: VD-ST2001/TT
Der Nachfolger des bewährten PRO 8900 mit entscheidenden Verbesserungen:
- NEU: 256 Grau-Modus von TT wird voll unterstützt
- NEU: frei wählbare Digitalisierbreite und -höhe bis zu 1024 x 580 Pixel
- NEU: max. 8 Bilder gleichzeitig
- NEU: Gradationskurve veränderbar zur optimalen Bildanpassung
- NEU: Abspeichern in voller Bittiefe und Auflösung im TIFF-Format
- NEU: Histogramm-Optimierung
- NEU: Softwarefilter wie Schärfen, Verwischen...
- Ausdruck auf ATARI-Laser, HP-Deskjet/ Laserjet, NEC-P6, Epson in verschiedenen Rastern und Größen
- bis zu 128 Graustufen pro Pixel (7Bit/Pixel) **DM 698,-**

**PRO 8900** für alle ST **DM 498,-**

# Interface

## Der Resource-Editor

**Bereits in der Ausgabe 6/91 haben wir einen ersten Test des neuen Resource Construction Set 'Interface' gedruckt. Nun liegt die endgültige Version komplett mit Handbuch vor.**

Um es gleich vorweg zu nehmen: allzuviel hat sich nicht geändert seit der Betatest-Version. Und das ist auch gut so. Das Programm arbeitet nach wie vor in allen Auflösungen und auch in Farbe. Die Benutzeroberfläche ist, wie sich das für ein GEM-Programm gehört, ordentlich und übersichtlich gestaltet und auch ohne einen Blick in das hervorragende Handbuch intuitiv zu bedienen, wenn man sich etwas mit Resource-Editoren auskennt.

Auch der ausgezeichnete Icon-Editor ist noch vorhanden und erlaubt sehr komfortable Maskengenerierung sowie das Entnehmen von Ausschnitten aus Bildern im monochromen GEM-Image-Format (IMG).

## Das Handbuch

Die als gebundenes DIN A5-Büchlein mit knapp 90 Seiten vorliegende Dokumentation, die erfreulicherweise auf Recycling-Papier gedruckt wurde, ist sowohl inhaltlich als auch von der äußeren Form her gelungen. Neben der Bedienung aller Dialogboxen und Menüs werden auch die von Interface unterstützten Formate für die Parametermeter-Dateien 'Def', 'Dfn', 'Hrd' und 'Rsd' beschrieben.

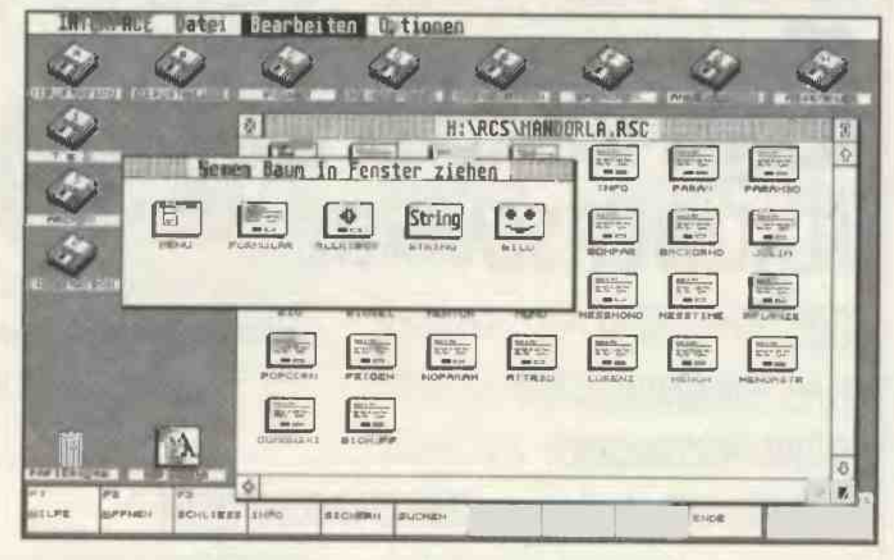



Abb. 1: Wer Resourcen editieren möchte kommt an Interface nicht vorbei.

Ferner kann man das Programm an eigene Bedürfnisse anpassen und beispielsweise die Ausgabe der Objektnamen nicht nur in vorgefertigten Formaten erzeugen, sondern in gewissen Grenzen auch eigene Formate definieren. Der Vorgang wird im Handbuch ebenfalls beschrieben. Dort findet man auch Hinweise, wie man die Test-Schnittstelle für Objektbäume zu konstruieren hat. Mit Interface und dieser Anleitung ist es möglich, ein eigenes Programm zu schreiben, mit dem sich Dialogboxen und andere Objektbäume austesten lassen, ohne den Resource-Editor verlassen zu müssen. Testprogramme für Standardobjekte sowie die bekanntesten Spezialfälle wie 'Flydials' und 'Mydials' liegen bereits bei.

Für 99,- DM erhält man ein sehr leistungsfähiges Resource Construction Set, mit dem das Erstellen von Benutzerschnittstellen richtig Spaß macht. ks/kuw

### Interface

**Datenblatt**

- Vertrieb: Shift GmbH, Unterer Lautrupweg 8, 2390 Flensburg, Tel. (0461) 22828
- Preis: DM 99,-

**Bewertung**

+ gute Benutzeroberfläche
+ unterstützt Flydials und erweiterte Objekttypen
+ guter Icon-Editor
+ Testfunktion
+ sehr gutes Handbuch
+ Großbildschirm- und farbfähig

# DC Shower

**In den USA gehören die Utilities der Firma Double Click Software aus dem texanischen Houston praktisch zur Standardausrüstung eines jeden Atari. Bei uns sind ihre Produkte erstaunlicherweise noch relativ unbekannt.**

Dies könnte sich jedoch jetzt ändern, denn wie dieser Test von 'DC Shower' und der ebenfalls in dieser Ausgabe abgedruckte Bericht über die aktuelle Version der 'DC Utilities' zeigt, sind die Programme aus dem bei uns vor allem durch Öl, Rinder und Dallas bekannten Südstaat eine Bereicherung für jede Software-Kollektion.

## Shower (engl. f. Dusche)

Um sich vom GEM-Desktop den Inhalt einer Textdatei anzeigen zu lassen, klickt man diese normalerweise doppelt an und wählt in der GEM-Alertbox dann die Option 'Anzeigen'. Der Atari gibt den Inhalt der Datei sodann seitenweise auf den Bildschirm aus. Diese Ausgabefunktion ist natürlich alles andere als komfortabel, denn es steht eigentlich nur eine Abbruchfunktion zur Verfügung. Das Blättern im Text ist nicht möglich. Wer mehr Komfort will, startet häufig einen Editor oder gar eine Textverarbeitung und sieht sich dort den Dateiinhalt an. Das ist jedoch relativ zeitaufwendig, insbesondere wenn man nur ein Diskettensystem hat und dann im Zweifelsfall mehrfach die Disketten wechseln muß.

Ist Mortimer (von Omikron.Software) installiert, so wird – anstatt die Alertbox auszugeben – ein kleines Programm gestartet und damit der Textinhalt in den Mortimer-Editor geladen. Dies erfolgt durch einen einfachen Trick, nämlich eine simple Änderung der DESKTOP.INF-Datei.

Die Programmierer von Double Click (kurz DC) sind noch einen Schritt weitergegangen. Sie haben mit DC Shower eine Kollektion von relativ kurzen (2 bis 8 KB) Programmen geschrieben, die resident installiert werden können. Jedes der Module ist in der Lage, einen anderen Dateityp 'anzuzeigen' (nicht unbedingt wörtlich zu nehmen). 'DC Show Text' beispielsweise übernimmt dabei die Aufgabe der Desktop-Dateianzeige und bringt den Inhalt von ASCII-Dateien auf den Bildschirm, wobei dank umfangreicher Tastenfunktionen nicht nur beliebig vorwärts und rückwärts gescrollt und geblättert werden kann, sondern zusätzlich auch Suchoperationen und eine Druckfunktion bereitstehen. Nützlich ist auch, daß Dateien, die nicht komplett in den Arbeitsspeicher passen würden, automatisch in Teilen geladen werden, ohne daß der Anwender sich hier um etwas kümmern müßte.

```
Press [ESC] to abort.

Name          Actual   Stored   Type      Date      Time
============  =======  =======  ========  ========  ======
gem1.asc        15836     8012  Crunched  10/10/87  08:20p
gem10.asc       12387     6275  Crunched  10/10/87  08:01p
gem11.asc       20829    10239  Crunched  10/10/87  08:01p
gem12.asc       17794     9101  Crunched  10/18/87  08:32a
gem13.asc       18816     9363  Crunched  10/18/87  08:32a
gem2.asc        19571     9479  Crunched  10/10/87  08:22p
gem3.asc        16269     8030  Crunched  10/10/87  08:22p
gem4.asc        17809     8766  Crunched  10/10/87  08:22p
gem5.asc        17318     8526  Crunched  10/10/87  07:59p
gem6.asc        20501     9789  Crunched  10/10/87  08:00p
gem7.asc        16958     8307  Crunched  10/10/87  08:00p
gem8.asc        24791    12539  Crunched  10/10/87  08:00p
gem9.asc        20502    10011  Crunched  10/10/87  08:01p
sources.arc     53948    53948   Stored   10/10/87  08:03p
============  =======  =======  ========  ========  ======
Total    14  -  293329   172385

Using PROGEM.ARC
Extracting to E:\ARC.602\PROGEM\

eXtract, Verbose list, or Quit? (mouse button = QUIT) [xvq]
```

Abb. 1: In DC Shower ebenfalls enthalten: Ein Modul zum Ansehen verschiedener Archiver-Dateien.

Die DC Shower-Programme müssen nicht etwa extra gestartet werden, wenn man sich eine Datei ansehen will, sondern können fest installiert werden. Wenn man dann eine Textdatei mit Doppelklick versieht und in der üblichen GEM-Alertbox 'Anzeigen' wählt, wird nicht die Desktop-eigene Ausgabe aufgerufen, sondern die passende Ausgaberoutine von DC Shower benutzt.

## Vielfalt

Neben dem sehr vielseitigen 'DC Show Text', das sogar 1st-Wordplus-Dateien lesbar macht (im Gegensatz zur Desktop-Funktion), gibt es noch sieben weitere Module, die allesamt wahlweise geladen werden können. 'DC Show Pics' zeigt Grafikdateien an, wobei 17 (siebzehn!) verschiedene Formate unterstützt werden. Die Bedienung ist genauso einfach wie bei Textfiles: Man klickt einfach die Bilddatei doppelt an und wählt in der Alertbox 'Anzeigen' aus. Anstelle des sonst üblichen Datenmülls erscheint auf dem Bildschirm nun jedoch die gewünschte Grafik. Dabei werden Bilder mit einer anderen Auflösung automatisch in Graustufen umgesetzt. 'DC Show Pic' kann geladene Bilder auch wieder in einem anderen Format unter dem gleichen Namen abspeichern.

## Archive

Um Platz zu sparen, werden umfangreiche Daten und Programmpakete häufig komprimiert in sogenannten Archiven gespeichert. Die bekanntesten und meistgenutzten Archiv-Programme sind ARC, ZOO, LZ-Harc und ZIP (vgl. auch [1]). Wer auf die schnelle nachschauen möchte, was in einem Archiv gespeichert ist, mußte bisher den zugehörigen Archiv-Verwalter laden und sich durch die je nach Programm unterschiedlichen Bedienungskommandos kämpfen. Mit DC Shower ist dem ein Ende gesetzt. Die Programme DC Show ARC,

LZH, ZIP und ZOO erlauben es jetzt, einfach durch Doppelklick eines dieser Archive zu öffnen und sich das Inhaltsverzeichnis anzusehen. Dies geschieht in Sekundenschnelle und völlig ohne Mühe, ganz so, als sei die Archivdatei ein Textfile. Doch DC Shower kann noch mehr, nämlich den Inhalt des Archivs auf Wunsch auch auspacken und in Gestalt von normalen Dateien speichern. Dies kann bei Bedarf sogar in einem eigenen Ordner erfolgen, der den Namen des Archivs erhält.

## Dateimonitor

Mit dem Modul 'DC Show Hex' kann man sich jede nicht in eine der anderen Kategorien fallende Datei im Hexadezimalcode und der dazugehörigen ASCII-Repräsentierung ansehen, wie man es von Datei- und Speichermonitoren her kennt. Auf Wunsch kann in einen Speichermodus umgeschaltet werden, in dem man den Arbeitsspeicher des Atari durchforsten (nicht jedoch ändern) kann. In jedem Fall stehen Suchfunktionen zur Verfügung. Von 'DC Show Text' aus kann mit einem einfachen Tastendruck zu 'DC Show Hex' umgeschaltet werden – das interne Modulkonzept macht dies trotz eigenständiger Programme möglich.

```
 OFFSET     0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F   0123456789ABCDEF
00000000:  60 1A 00 00 06 AC 00 00 02 0C 00 00 04 66 00 00
00000010:  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 60 00 00 0C
00000020:  44 43 50 4B 00 00 00 44 00 00 60 00 02 7C 50 49   DCPK   D `  |PI
00000030:  43 4B 46 49 4C 45 2E 50 52 47 00 00 DC DC 20 7A   CKFILE.PRG    z
00000040:  08 A8 33 E8 FF D6 00 00 08 D2 31 7A 08 A0 FF D6    ¿3       1z á
00000050:  3F 3C 00 2F 4E 41 54 4F 23 C0 00 00 0A EC 2F 3C   ?< /NATO#ij    /<
00000060:  00 00 0A F0 3F 3C 00 1A 4E 41 5C 4F 48 7A 02 3A      ≡?< NA\OHz :
00000070:  3F 3C DC 00 4E 49 5C 8F 2F 00 23 C0 00 00 08 F0   ?<  NI\Å/ #ij   ≡
00000080:  3F 3C DC 00 4E 49 5C 8F 4A 79 00 00 08 C4 66 6A   ?<  NI\ÅJy     fj
00000090:  3F 3C 00 19 4E 41 54 4F 33 C0 00 00 08 FC 06 00   ?<  NATO3ij
000000A0:  00 41 13 C0 00 00 09 76 13 FC 00 3A 00 00 09 77    A ij   v   :   w
000000B0:  13 FC 00 5C 00 00 09 78 3F 3C 00 00 2F 3C 00 00     \   x?<  /<
000000C0:  08 FE 3F 3C 00 47 4E 41 50 4F 41 FA 08 4E 4A 10     ?< GNAPOA. NJ
000000D0:  66 06 42 39 00 00 09 78 43 FA 08 BB 0C 10 00 5C   f B9   xC.     \
000000E0:  66 04 41 FA 08 37 24 7A 08 28 4E 92 41 FA 07 CE   f A. 7$z (NÆA.
000000F0:  43 FA 08 A0 24 7A 08 1E 4E 92 4A 79 00 00 08 CA   C. á$z  NÆJy

Input: [U]p [D]own [T]op [B]ottom [O]ffset [Q]uit [A]scii [S]earch

Name: DCPICK.ACC     | Size:      2356 bytes | Attributes: advshr
Date: 08-15-91       | Time: 07:22:15 pm     |             100000
```

Abb. 2: Mit DC Show Hex lassen sich Datei- und Speicherinhalte in hexadezimaler Schreibweise sichtbar machen.

## Digitalsound

Mit 'DC Show Sound' kann man schließlich noch digitalisierte Sounddateien abspielen lassen. Dieses Modul ist anscheinend so neu, daß es noch nicht einmal im Handbuch dokumentiert ist. Auf der Diskette befindet sich natürlich eine Erklärung in Form eines Readme-Files.

## DC Pick

Das Accessory 'DC Pick' erlaubt es, aus laufenden GEM-Programmen heraus mit Hilfe der Dateiauswahlbox eine beliebige Datei auszuwählen. Diese wird dann je nach Filetyp an eines der installierten DC Shower-Module weitergeleitet und von diesem 'angezeigt'.

Wir haben bereits mehrfach angedeutet, daß DC Shower modular aufgebaut ist. Sie müssen also nicht unbedingt alle acht Module in den AUTO-Ordner kopieren, sondern können frei wählen. Es ist auch kein Problem, später ein Modul nachzuladen und dann entweder zu installieren oder einmalig zu benutzen (einfach entsprechende Programmdatei starten).

DC Shower läuft auf ST's und TT's in allen Auflösungen. Die einzigen Probleme sind bei uns im Zusammenhang mit Mortimer aufgetreten. Zum einen hängt sich Mortimer, wie bereits oben beschrieben, selbst auch in die Ausgaberoutine, wenn auch auf wesentlich unelegantere Weise. Doch dies führt dazu, daß das Desktop erst gar nicht bis zur Alertbox kommt, sondern sogleich das File in den Mortimer-Editor lädt. Der Hauptzweck von DC Shower, nämlich die flexible Dateianzeige vom GEM-Desktop aus, wird damit von Mortimer komplett blockiert. Startet man die DC Shower-Programme als normale Programme, so funktionieren die darin normalerweise zur Verfügung stehenden Tastenkommandos nicht, wenn Mortimer installiert ist. Dies dürfte auf die Eigenschaft von Mortimer zurückzuführen sein, selbst die Tastaturabfrage zu übernehmen.

## Fazit

DC Shower ist bisher nicht in Deutschland direkt erhältlich. Die US-Version wird mit einem leicht verständlichen Manual ausgeliefert. DC Shower kann aufgrund des zukunftsorientierten Modulkonzepts jederzeit erweitert werden, zumal auch die interne Kommunikationsschnittstelle von Double Click Software für jedermann offengelegt wurde. Beispielhaft ist die Nennung aller verwendeten und überwachten Systemvektoren im Handbuch. Das Programm kostet bei Double Click Software US$ 39,95. Dieser Preis scheint mir durchaus angemessen zu sein. ost/kuw




Literaturhinweis:

[1] Oliver Steinmeier: Datenpacker auf dem ST, Atari PD-Journal 5/90, Heim Verlag, Darmstadt


## DC Shower

### Datenblatt

- Bezugsquellen: Double Click Software, P.O. Box 741206, Houston, TX 77274, USA, Tel. 001-713-977-6520
- Preis: US$ 39,95

### Bewertung

+ flexibles Modulkonzept
+ leistungsfähige Programmteile
+ gutes Handbuch
+ fairer Preis
– noch keine deutsche Version erhältlich

# DC Utilities

**Vom texanischen Softwarehaus Double Click Software gibt es unter dem Namen 'DC Utilities' eine Sammlung von Tools, die die Arbeit mit dem Atari ST/TT erleichtern sollen. Obwohl die Programme bisher in Deutschland nicht direkt zu beziehen sind, möchten wir sie Ihnen hier vorstellen, da wir der Ansicht sind, daß sie durchaus Beachtung verdienen.**

Die DC Utilities setzen sich aus neun Einzelprogrammen zusammen, die teilweise einzeln bereits den Preis für das Gesamtpaket wert sind. Doch der Reihe nach:

'DC Xtract Plus' macht Schluß mit einem Übel, das vielen ST-Benutzern bisher die Verwendung von Archivprogrammen wie ARC und ZOO verleidet hat. Wo man bisher noch vier verschiedene Programme mit jeweils unterschiedlichen Kommandos benötigte, um die gängigen Archivformate ARC, ZOO, LHZ und ZIP ver- und entpacken zu können, reicht nun 'DC Xtract Plus'




Abb. 1: DC-RAMit erlaubt das Einstellen der Größe auch in Tracks und Sektoren.

aus. Dieses Multitalent verfügt über eine komfortable Benutzeroberfläche und ermöglicht erstmals die Behandlung von Archiven, als wären sie eine Diskette. Man öffnet einfach das Archivfile, und schon erscheint im GEM-Fenster ein Verzeichnis der darin enthaltenen Dateien und Unterarchive. Letztere kann man – wie von Subdirectories gewohnt – anklicken und öffnen. Mit einfachen Mauskommandos können Dateien zu einem Archiv hinzugefügt oder ausgepackt werden. Das Anzeigen des Inhalts eines noch so tief in der Archiv-Struktur verpackten Files ist überhaupt kein Problem. Die Geschwindigkeit, die 'DC Xtract Plus' bei alledem an den Tag legt, ist absolut beeindruckend und auf die reine Assemblerprogrammierung zurückzuführen. Hinzu kommt, daß alle Archiv-Routinen eingebaut sind. Es handelt sich also nicht bloß um eine reine Shell, wie sie im PD-Bereich häufig zu findet ist. 'DC Xtract Plus' kann sowohl als Accessory als auch als eigenständig lauffähiges Programm benutzt werden und ist damit absolut flexibel einsetzbar.

## Kleiner Bruder

Der Ausgangspunkt für die Entwicklung des wirklich genialen 'DC Xtract Plus' war 1989 das Accessory 'DC Xtract', das auch heute noch Teil der Utility-Sammlung ist. Zwar kann es nur ARC-Archive auspacken oder deren Inhalt anzeigen, doch dafür benötigt es auch nur sehr wenig Speicherplatz und ist sehr schnell.

Bleiben wir beim Thema Datenkompression: 'DC Squish' ist ein Programm, mit dem jedermann seine Programmdateien in ein komprimiertes Format bringen und damit im Schnitt durchaus 50 % der Dateilänge einsparen kann. Da 'DC Squish' die so bearbeiteten Programmfiles automatisch mit einem Dekomprimierer versieht, der es nach dem Laden des Programmes zunächst wieder zurückverwandelt, bleiben die Anwendungen lauffähig. Der Anwender merkt also von der Änderung praktisch nichts.

'DC Squish' ist sehr einfach zu bedienen. Man wählt einfach die zu bearbeitende Programmdatei aus. Diese wird dann vollautomatisch verkleinert und wieder gespeichert. Dabei bleibt die Originaldatei auf Wunsch unverändert und wird lediglich umbenannt. Sollte es einmal nötig sein, kann man mit 'DC Squish' auch den umgekehrten Weg gehen und ein komprimiertes Programm wieder zurückwandeln.

## DC SEA

Ein weiteres Programm, 'DC SEA' (SEA: Self Extracting Archive = selbstextrahierendes

DC Deskey 3.0e
DC Deskey: ON
GEM DESKTOP: Edit Menus
Translate Keys: Edit Keys
Time/Key Command: Edit
Startup Command: Set Command
Default Path: Set Path / Program
by Michael B. Vederman
Copyright (c) 1989-91
Double Click Software
OKAY

Abb. 2: Mit DesKey kann Standardsoftware erweitert werden.

Archiv), verwandelt bereits bestehende Archive der Typen ARC, ZOO, ZIP und LZH in selbstauspackende Dateien. Darunter versteht man ein Archiv, das wie ein Programm vom Desktop gestartet werden kann und sich dann selbst auspackt. Dies ist insbesondere für Neulinge sehr praktisch, wenn sie sich noch nicht mit Archivprogrammen auskennen. Wer also größere Programme und Datenmengen weitergeben

will, wird 'DC SEA' sicherlich gut gebrauchen können.

## Tastaturbelegung

Zum Glück hat es sich mittlerweile ja weitgehend herumgesprochen, daß auch GEM-Programme mit Menüleisten möglichst komplett mit Tastaturcodes bedienbar sein sollten. Wo das nicht der Fall ist, kann 'DC Deskey' weiterhelfen. Hier legt man beliebige Tastenkombinationen auf die Menüpunkte und kann so jedes Programm mit GEM-Menüzeilen selbst erweitern oder auch den eigenen Wünschen anpassen, falls einem die von diesem vorgegebene Belegung nicht paßt. Es ist zudem möglich, Tastenfunktionen automatisch in gewissen Zeitabständen oder nach einer bestimmten Anzahl von Tastendrücken ausführen zu lassen. Dies ist optimal geeignet, um eine automatische Zwischenspeicherung von Arbeitsdaten in Programme einzubauen, die dies nicht serienmäßig anbieten.

'DC Deskey' kann natürlich für jede Anwendung eine eigene Konfiguration verwalten, die beim Start des Programms auf Wunsch sogar automatisch geladen wird.

## Snapshot

Mit 'DC Freeze Frame' ist ein Snapshot-Programm, mit dem zu jeder Zeit mit der Tastenkombination Alternate-Help der Bildschirminhalt in eine Datei gesichert werden kann. Dabei stehen im Gegensatz zu anderen ähnlichen Produkten verschiedene Bildformate (Degas, Degas komprimiert und Neochrome) zur Auswahl.

## RAM-Disk

RAM-Disks gibt es wie Sand am Meer, allein im PD-Bereich sind vermutlich Dutzende zu finden. 'DC RAMit' unterscheidet sich von diesen zum einen durch die extrem hohe Geschwindigkeit. Außerdem kann die Größe bei der Installation nicht nur in Kilobytes angegeben werden, sondern auch wie bei Disketten in Tracks und Sektoren. Dies hat dank des eingebauten Kopierprogramms den großen Vorteil, daß man sehr schnell (nämlich trackweise) Daten in die RAM-Disk kopieren kann. Die RAM-Disk empfiehlt sich deshalb zum Beispiel als Kopierpuffer. 'DC RAMit' läßt sich jederzeit wieder aus dem Speicher entfernen, wobei der gesamte RAM-Bereich natürlich wieder freigegeben wird. Wird eine resetfeste RAM-Disk benötigt, so kann man zum AUTO-Ordner-Programm 'DC Ramdisk' greifen.

Abb. 3: Squish läßt sich über eine Dialogbox bequem bedienen.

Abb. 4: Schluß mit umständlichen TOS-'ARC'ern: DCX-Plus bietet eine GEM-Umgebung für komfortables Archivieren.

## Desktop-Konfiguration

Kommen wir schließlich zu 'DC Desk Organizer': Sie kennen natürlich die Bedeutung der Datei 'DESKTOP.INF' – sie enthält Angaben über das Aussehen des GEM-Desktop nach dem Booten. Bisher konnte man nur mit Hilfe von Boot-Selektoren wie Super Boot (PD-Diskette V432) zwischen verschiedenen DESKTOP.INF-Dateien wählen, und auch das nur beim Hochfahren des Rechners. Dank den DC Utilities und speziell des darin enthaltenen Desk Organizers ist es nun möglich, aus einer beliebigen DESKTOP.INF-Datei ein ausführbares Programm zu erzeugen, das die in der Konfigurationsdatei enthaltenen Informationen bei seiner Ausführung dem GEM-Desktop mitteilt und diesen anpaßt. Dies kann dann jederzeit während der Arbeit geschehen, ohne daß neu gebootet werden muß.

## Fazit

Die DC Utilities haben einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Für nur US$ 39,95 erhält man eine Reihe von Programmen, die ihr Geld mehr als Wert sind. Das Handbuch ist zwar 'nur' in englischer Sprache verfügbar, doch ist es durchaus als vorbildlich zu bezeichnen. Schade ist nur, daß die Tools bisher nicht direkt in Deutschland erhältlich sind. Aber vielleicht ändert sich das ja in Kürze. Bis dahin kann man die DC Utilities und weitere Double Click Produkte entweder direkt aus den USA oder beim holländischen Distributor beziehen.

ost/kuw

## DC Utilities

### Datenblatt

- Bezugsquellen: Double Click Software, P.O. Box 741206, Houston, TX 77274, USA, Tel. 001-713-977-6520
  Uitgeverij Divo, M. Gijzenburg 14, NL-2907 HG Capelle a/d Ijssel, Holland, Tel. 0031-010-458-7640
- Preis: US$ 39,95

### Bewertung

+ viele nützliche Utilities
+ komfortable Benutzerführung
+ sehr leistungsfähig
+ sehr günstiger Preis
+ gutes Handbuch
– noch nicht in Deutschland zu beziehen




**Mittlerweile hat uns Applikation Systems eine neue Version von Phoenix beschert, die die Versionsnummer 1.5 trägt. Diesmal wollen wir Ihnen einige der vorhandenen Änderungen und Neuheiten des Updates vorstellen.**

Die am wenigsten sichtbare und zugleich am stärksten auf sich aufmerksam machende Änderung betrifft das interne Format der Datenbanken. Möchte man nämlich mit den alten Daten und dem neuen Phoenix arbeiten, was wohl bei den meisten Anwendern der Fall sein dürfte, dann muß die Datenbank zunächst reorganisiert werden.

Nach dem Start des Managers und dem Versuch, eine Datenbank zu öffnen, wird das Reorganisieren vom Programm automatisch angeboten. Der Vorgang dauert, je nach Anzahl und Größe der Datensätze, mehrere Minuten, geht aber noch erträglich schnell vonstatten. Vor dem Programmstart sollte man, was auch von Applikation Systems empfohlen wird, eine Kopie der zu bearbeitenden Dateien machen. Zwar sind beim Konvertieren unserer Daten keine Probleme aufgetreten, aber man kann nie vorsichtig genug sein. Während der Neu-Organisation ist die Datenbank naturgemäß besonders empfindlich. Wenn zum Beispiel der Strom ausfällt, dann sind die Daten wahrscheinlich futsch.

Beim Öffnen der Datenbank kann man nun drei neue Optionen angeben. Zum einen läßt sich wählen, ob man als Single-User die Daten exklusiv bearbeiten möchte oder aber Multi-Tasking beziehungsweise Multi-User zuläßt. Wenn kein Netzwerk installiert ist, ist der Multi-User-Modus nicht selektierbar, da pro



Abb. 1: Auswahl der Prozeß-Typen

Arbeitsplatz nur ein Anwender arbeiten kann. Mit dem Multi-Tasking ist es aber möglich, daß mehrere Prozesse gleichzeitig auf einer Datenbank arbeiten. Bislang gab es für Einzel-Arbeitsplätze nur den exklusiven Zugriff.

Ebenfalls neu ist die Nur-Lesen-Option. Wenn man sie aktiviert, kann aus der Datenbasis nur gelesen werden, Schreibzugriffe sind nicht erlaubt. Das ist auch für Einzel-Anwender recht praktisch. Wenn nur Daten gesucht werden sollen, wird so ein versehentliches Ändern oder Löschen unterbunden.

## Prozesse

Während die alte Version zwischen Reports, Abfragen und Rechnungen unterschied und für jeden der genannten Vorgänge ein eigenes Menü zur Verfügung stellte, macht die neue damit kurzen 'Prozeß'. Unter diesem Namen findet man ein Menü, in dem die vorher verteilten Optionen zusammengefaßt wurden.

Um beispielsweise eine neue Abfrage anzulegen, wählt man den Menüpunkt Prozeß/Neu an. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld, in dem man durch Anklicken des entsprechenden Radio-Knopfes den Prozeß-Typ wählen kann. In diesem Fall wird man 'Abfrage' anklicken und anschließend die Wahl mit 'OK' bestätigen. So gelangt man in das bereits bekannte Leer-Formular für die Eingabe einer Abfrage.

Der Sinn der Sache liegt neben der Vereinheitlichung der Bedienung vor allem darin, daß die einzelnen Prozesse nun, Multi-Tasking vorausgesetzt, quasi gleichzeitig mit einer Datenbasis arbeiten können. Der gleichzeitigen Bearbeitung einer oder mehrerer Abfragen oder Reporte steht nichts mehr im Weg – außer der für solche Aufgaben kaum ausreichenden Geschwindigkeit eines ST. Auf dem TT ist das kein Thema...

## Batches

Neben den drei bekannten Prozeß-Typen gibt es nun einen vierten mit dem Namen 'Batch'. Die Bezeichnung sagt dem Eingeweihten bereits, daß sich dahinter das Erstellen und Ausführen von Steuerdateien verbergen wird. Batch- oder Stapelverar-




beitungs-Datei nennt man bei Kommando-Interpretern die mehr oder weniger umfangreichen Klartext-Steuerprogramme, mit denen sich Befehle so ausführen lassen, als würden sie von Geisterhand eingegeben.

Auch bei Phoenix gibt es nun diese Art der Bedienung, die neben der Nutzung des Multi-Taskings den Vorteil bietet, daß man umfangreiche Operationen nur einmal zu programmieren braucht und sie dann wiederverwenden kann. Außerdem kann man sich nun, während der Rechner arbeitet, anderen Dingen zuwenden und beispielsweise das Atari Journal lesen.

Was man im einzelnen mit Batches anfangen kann und wie man sie programmiert, denn um nichts anderes als um die Programmierbarkeit der Datenbank geht es, lesen Sie in der nächsten Ausgabe dieser Zeitschrift.

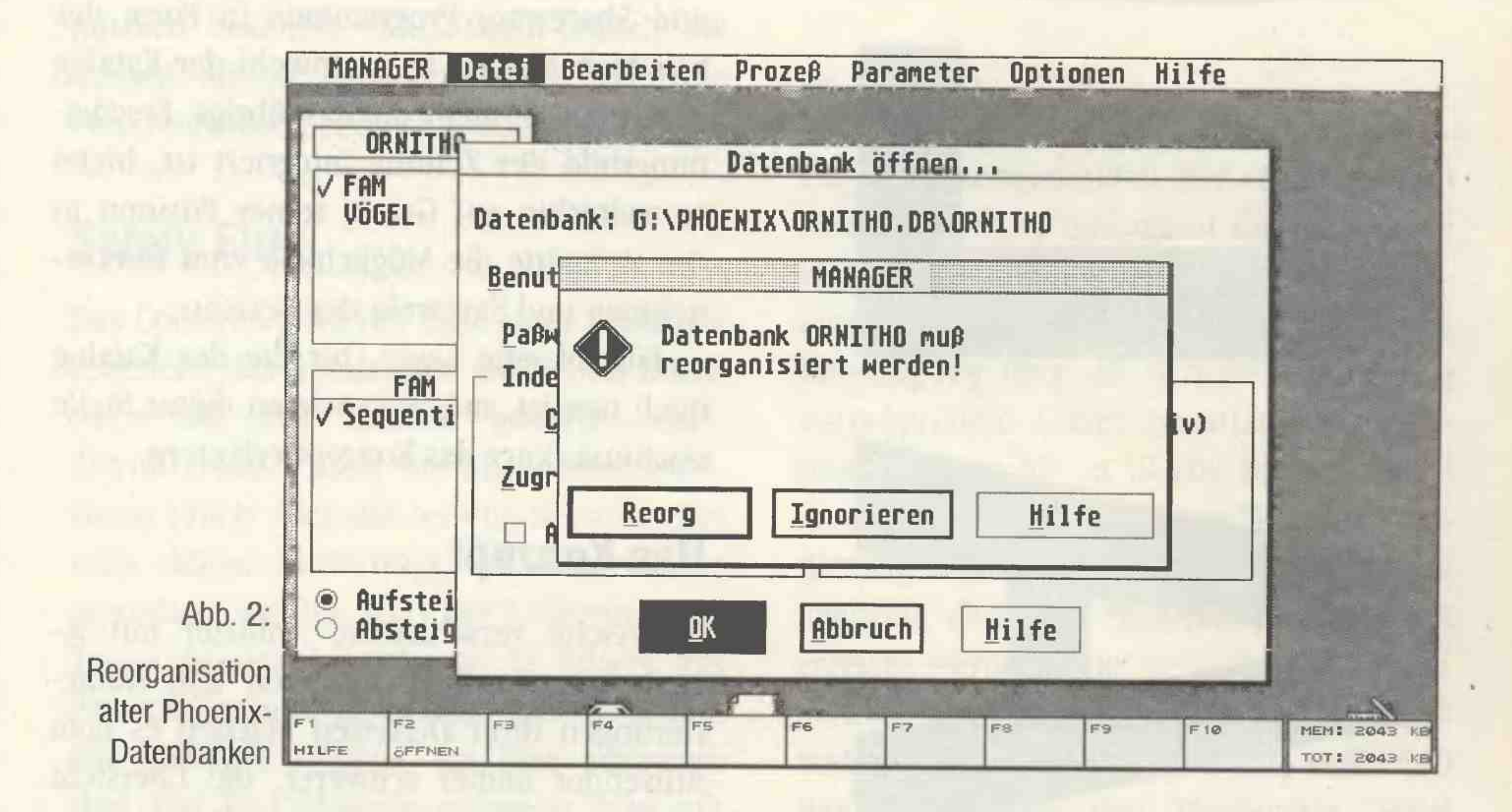



Abb. 2: Reorganisation alter Phoenix-Datenbanken

## Aktionsknöpfe

Völlig neu ist auch die Möglichkeit, Aktionsknöpfe zu definieren. Diese Objekte werden in der Eingabemaske plaziert und erlauben das Auslösen komplexer Operationen, wie beispielsweise dem Erstellen eine Abfrage oder auch dem Aufruf einer weiteren Maske.

Damit lassen sich jetzt mit Phoenix Anwendungen erstellen, deren Funktionsumfang über eine reine Datenabfrage bei weitem hinausgeht. Vergleiche mit Hypertext-Anwendungen liegen nahe. Auch auf diesen sehr interessanten neuen Aspekt von Phoenix gehen wir in einer der nächsten Ausgaben ein.

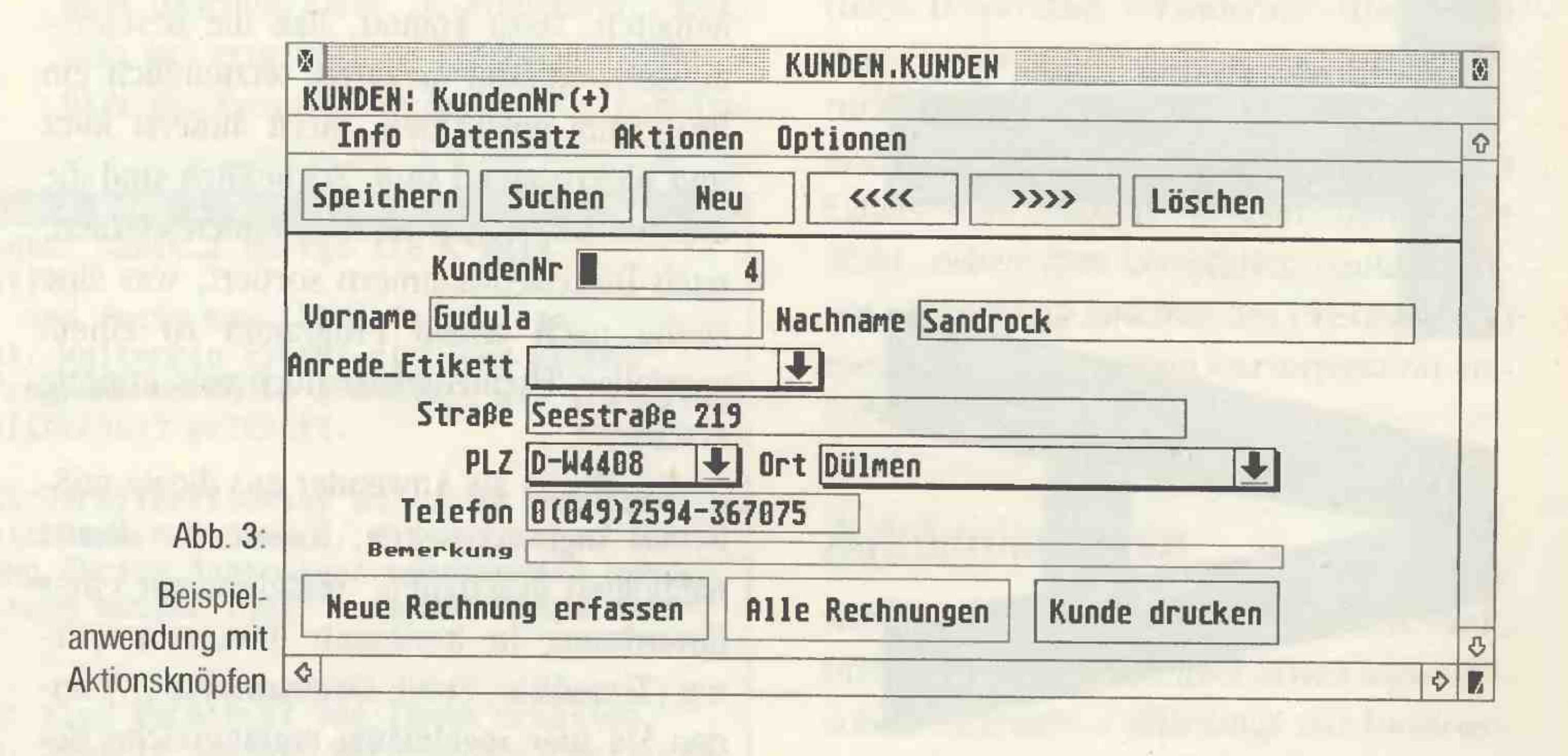



Abb. 3: Beispielanwendung mit Aktionsknöpfen

## Dialogfelder

Nachdem von so vielen großen und bedeutenden Neuerungen die Rede war, soll auch eine kleine, aber feine Erweiterung nicht vergessen werden. Sowohl im Manager als auch im Designer sind die Dialogfelder ab sofort über die Tastatur bedienbar; die Kürzel sind jeweils unterstrichen. Zu den Tasten muß, wie allgemein bei neueren GEM-Programmen üblich, die Alternate-Taste gedrückt werden. Durch diese 'Shortcuts' sind die Dialoge nun noch einfacher und schneller zu bedienen. ks/kuw

KATALOG

# PUBLIC DOMAIN

Auch im neuen Atari Journal finden Sie wieder regelmäßig ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

## Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

## Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

## Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

# Codec

**Codec ist ein kleiner Full-Screen-Texteditor, der ursprünglich nur zum Empfangen und Senden von Texten über die serielle Schnittstelle gedacht war. Um diese Anfangsidee gruppierte sich mit der Zeit der Rest des Programms.**

Codec bietet alle Funktionen, die zu einem vernünftigen Editor gehören. Ungewöhnlich ist die Möglichkeit zur Bedienung der RS232-Schnittstelle und die Fähigkeit zum Codieren und Decodieren von Texten. Daher rührt übrigens auch der Programmname Codec, der eine Abkürzung von Codierer-Decodierer ist.

Codec liegt in zwei Versionen vor: Eine belegt 500 KByte Hauptspeicher, die andere nur 110 KByte, wobei sich die beiden Versionen nur in der maximal zu verwaltenden Textmenge unterscheiden. Das Programm ist also auch auf der kleinsten Speicherkonfiguration einsatzfähig. Eine einfache Umbenennung ermöglicht es, Codec als Accessory einzusetzen. In diesem Falle bleiben dann auch die im Editor befindlichen Texte bis zum nächsten Reset erhalten.

Das Programm ist nicht nur in GFA-Basic geschrieben, auch sonst hat sich der Autor im Design sehr stark an den GFA-Interpreter angelehnt. Wie dort wird auch hier auf die übliche GEM-orientierte Oberfläche mit Pull-Down-Menüs verzichtet. Statt dessen gibt es die allen GFA-Basic-Benutzern bekannte 'Klick-Drauf-Leiste', die sowohl mit der Maus als auch über die Funktionstasten bedient werden kann.

## Safety First

Das Codieren wird mit Hilfe eines Paßworts realisiert, das mindestens aus 8 und höchstens aus 255 Zeichen bestehen darf. Sowohl beim Laden als auch beim Speichern (auch über die serielle Schnittstelle) wird immer hinterfragt, ob codiert oder entcodiert werden soll. Die Codierung des Textes ist um so sicherer, je länger das Paßwort ist und je weniger Zeichenketten mit gleichen Zeichen im Text enthalten sind. Um die Codierung mehrerer Texte mit dem gleichen Code zu erleichtern, kann man bei erneutem Speichern eines Textes über die Escape-Taste das zuletzt benutzte Paßwort aufrufen und bestätigen oder aber editieren.

```
| Load | Save | S-In | SOut | Bloc | Find | Repl | Sort | Prnt | Quit | OW   56
Auf der Diskette befinden sich 2 Versionen: CODEC_1 belegt 110 K-Byte
Hauptspeicher und fasst max. 500 Textzeilen,
CODEC_5 belegt 500 K-Byte Hauptspeicher und fasst max. 5000 Textzeilen
(ca. 60 vollbeschriebene DIN A-4 Seiten). Weiterhin findet sich das README-
File mit der Bedienungsanleitung. Das Programm wurde in GFA-Basic 3.0 erstellt,
compiliert und sorgfältig auf Betriebssicherheit getestet.

Ich biete Ihnen dieses Programm zur Erst-Veröffentlichung an, unter den üblichen
Bedingungen für die Handhabung vom Public Domain Software, d.h. weder an dem
Programm, noch an der Bedienungsanleitung dürfen Änderungen vorgenommen werden,
beide Versionen und die Bedienungsanleitung müssen immer zusammen ausgeliefert
werden.

Sollte ich in den nächsten Monaten weder eine Nachricht von Ihnen erhalten,
noch mein Programm veröffentlicht sehen, behalte ich mir vor, es auch weiteren
Public-Domain Anbietern zur Veröffentlichung zu überlassen.
         1         2         3         4         5         6         7
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789

Sortierung bis    1=Aufwärts A/ä, B/b    3=Aufwärts /ASCII    0=Abbruch
Cursorposition    2=Abwärts  A/ä, B/b    4=Abwärts  /ASCII     (0-4)? █
```

Abb. 1: So sieht ein typischer Codec-Bildschirm aus.

## Kompatibel

Um die Inkompatibilität der verschiedenen Computerwelten und damit die mangelnde Fähigkeit des Datenaustausches über Disketten zu umgehen, kann man auf die Übertragung über die serielle Schnittstelle zurückgreifen. Codec gestattet Datenübertragungsraten bis zu 19.200 Baud – allerdings nur für nicht codierte Texte. Die Codierung benötigt im allgemeinen so viel Rechenzeit, daß diese Baudrate hiermit nicht erreicht werden kann.

Die voreingestellten Übertragungsparameter (8 Bit, Xon/Xoff, No Parity und 2400 Baud) sind über den Menüpunkt 'Help' (oder Help-Taste) veränderbar. Hier findet man im übrigen auch eine Liste aller Tastaturkommandos. Beim Laden über die serielle Schnittstelle wie auch beim normalen Laden von Diskette besteht immer die Wahl, neben dem kompletten Neuladen eines Textes (und Löschen des existierenden) diesen an der aktuellen Cursorposition einzufügen.

## Aufräumarbeiten

Neben den für jeden Editor üblichen Funktionen verfügt Codec über einen automatischen Umbruch – allerdings nur festeingestellt nach der 80. Spalte. Der Cursor wird mittels der Cursortasten oder mit der Maus gesetzt, seitenweises Blättern ist genauso selbstverständlich wie das Springen an Textanfang und Textende bzw. Zeilenanfang und Zeilenende. Im Editor angezeigt wird immer die aktuelle Zeilenposition. Auch beim Laden wird übrigens zur Über-

wachung die aktuell eingeladene Zeilenzahl angezeigt.

Die Behandlung von Blöcken ist durchaus als komfortabel zu bezeichnen. Markierte Blöcke werden grau unterlegt angezeigt – praktisch, aber nicht gerade dem Standard entsprechend. Wählt man nach der Markierung das Menü 'Block', so wird die normale Befehlsleiste ersetzt durch eine entsprechende Leiste, die alle Funktionen zur Blockmanipulation beinhaltet. Blöcke können kopiert, verschoben, gelöscht und ausgedruckt werden. Beim Drucken ist – wie bei der entsprechenden Option zum Ausgeben ganzer Texte – daran zu denken, daß alles ohne jegliche Wandlung über die parallele Schnittstelle hinausgeschickt wird. Das Programm verfügt als einfacher Editor nicht über Druckertreiber oder andere Annehmlichkeiten von Textverarbeitungssystemen. Ein Block muß übrigens mindestens aus zwei Zeilen bestehen; nur ganze Zeilen werden in den Puffer übernommen – eine ziemlich unangenehme Einschränkung.

```
     || Copy | Move | Prnt | Del  | Hide | Quit |Prnt | Quit | 0W   20
Codec

Codec ist im Endresultat ein kleiner Full-Screen-Texteditor. Ursprünglich war
das Programm gedacht zum Empfangen und Senden von Texten über die serielle
Schnittstelle. Um diese Anfangsidee gruppierte sich mit der Zeit der Rest des
Programms. Codec bietet alle Funktionen, die zu einem vernünftigen Editor
gehören. Besonders zu erwähnen sind die schon angesprochene Möglichkeit der
 edienung der RS232-Schnittstelle und die Fähigkeit zum Codieren und Entcodierer
von Texten - daher kommt auch der Programmname: "Codierer-Decodierer".
Codec liegt in zwei Programmversionen vor. Eine belegt 500K, die andere nur
110K Hauptspeicher, das sind maximal 5000 Zeilen oder 60
Schreibmaschinenseiten, was auch Vielschreiber befriedigen dürfte.
 as Programm ist also auch auf der kleinsten Speicherkonfiguration einsatzfähig.
Die einfache Umbenennung gestattet, es als Accessory einzusetzen. In diesem
Falle bleiben dann auch die im Editor befindlichen Texte bis zum nächsten Reset
erhalten.
Das Programm ist nicht nur in GFA-Basic geschrieben, auch sonst hat sich der
Autor im Design sehr stark an den GFA-Interpreter angelehnt. Wie dort wird auch
hier auf die übliche GEM-orientierte Oberfläche mit Pull-Down-Menüs verzichtet.
Statt dessen gibt es die allen GFA-Basic-Benutzern bekannte
"Klick-Drauf"-Leiste, die sowohl mit der Maus als auch über die Funktionstasten
bedient werden kann. Hierbei entspricht jeder Funktionstaste in der richtigen
Reihenfolge genau ein Menüpunkt, was bedeutet, daß es 10 solcher Hauptpunkte
```

Abb. 2: Ein selektierter Textblock wird 'grau' hinterlegt.

## Sort'n'Search

Als weiteres besonderes Feature verfügt Codec über eine Sortierfunktion. Einen sinnvollen Einsatz dieser Funktion kann man sich zum Beispiel bei Tabellen oder tabellarisch aufgebauten Texten vorstellen. Aus einem am unteren Bildschirmrand aufgehenden Menü – es leben die Standards – kann man aus vier Sortierkriterien auswählen: aufwärts oder abwärts unter Berücksichtigung der Groß- und Kleinschreibung sowie der deutschen Umlaute. Schließlich ist nur noch die Sortierspalte vorzugeben. Damit ist es zum Beispiel möglich, innerhalb einer Tabelle nach verschiedenen Kriterien wie Name, Adresse oder Postleitzahl zu sortieren.

```
Funktionstasten (F1 bis F10)
F1 - Load, (Codiere) Text von Disk  F2 - Save, (Codiere) Text auf Disk
F3 - S-In, (Codiere) Text von RS232 F4 - S-Out, (Codiere) Text nach RS232
F5 - Block, Block Kommandos         F6 - Find, Finde Zeichenfolge
F7 - Replace, Ersetze Zeichenfolge  F8 - Sort, Sortiere Text
F9 - Print, Text ausdrucken         F10- Quit, Programm verlassen

Funktionen
Cursor up    - 1 Zeile nach oben      CTRL+Cursor up    - 1 Seite zurück
Cursor down  - 1 Zeile nach unten     CTRL+Cursor down  - 1 Seite vor
Cursor right- 1 Spalte nach rechts    CTRL+Cursor right- 1 Spalte nach rechts
Cursor left  - 1 Spalte nach links    CTRL+Cursor left  - 1 Spalte nach links
Delete       - Zeichen rechts lösch.  CTRL+Delete       - akt. Zeile löschen
Backspace    - Zeichen links lösch.   Clr/Home          - Cursor Home
CTRL+Z       - Textende               CTRL+Clr/Home     - Textanfang + Home
CTRL+A       - Blockanfang markieren  CTRL+B            - Blockende markieren
CTRL+F       - Finde Zeichenfolge     CTRL+E            - Ersetze Zeichenfolge
HELP         - Hilfs- und Parametermenu

Block-Kommandos (F5)
Q (Quit)   - Verlasse Blockkommandos C (Copy)  - Kopiert Block an Cursorposition
M (Move)   - Verschiebt Block an CP  P (Print)- Druckt Block aus
D (Delete)- löscht Block             H (Hide)  - Blockauswahl rückgängig machen
```

Abb. 3: Ein Hilfsbildschirm schafft Überblick, wenn selbiger einmal verlorengegangen ist.

Beim Suchen von Zeichenfolgen bzw. Zeichenketten kann der String maximal 32 Zeichen lang sein. Wurde schon zuvor einmal während des Programmlaufs ein String eingegeben, so taucht dieser im Eingabefeld wieder auf und kann editiert werden. Nach dem Auffinden der ersten Übereinstimmung werden weitere durch Ctrl-F aufgesucht. Wählt man 'Replace', so wird auf gleiche Weise der String zum Ersetzen eingegeben. Leider ist ein globales Ersetzen ohne Rückfrage nicht möglich, bei jedem gefundenen String wird die Ersetzung erst durch die Tastenkombination Ctrl-E vorgenommen und dann zur eventuell nächsten Fundstelle übergegangen.

Abschließend möchte ich noch auf eine kleine Merkwürdigkeit des Editors hinweisen: Die Eingabe von Leerzeilen ist nicht gestattet. Das bedeutet, daß Leerzeilen nur mit mindestens einem 'Blank' als solche akzeptiert und dann auch als Leerzeilen im Text verzeichnet werden. Fügt man Leerzeilen im Insert-Modus ein, so muß man sich allerdings darum nicht kümmern, da das Einfügen eines Leerzeichens in diesem Falle vom Programm automatisiert vorgenommen wird.

## Fazit

Ein kleiner Texteditor mit eigenwilliger, aber zum größten Teil zu GFA-Basic kompatible Oberfläche, von dessen Funktionen insbesondere die Möglichkeit zur Datenkommunikation über die serielle Schnittstelle hervorzuheben ist. Auch die Sortierfunktion und die Codierungs-Möglichkeiten lassen sich vernünftig einsetzen. ep/cs

### Codec V1.82

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Martin Schliessmann, Porschestr.4, 6452 Hainburg | | | |
| **Status:** | ■ Public Domain | □ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | ■ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | □ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | □ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | keine | | | |

**Disk J60**

**Quick ST 2.0 Demo:** Eine Demoversion von Quick ST **Block Saver:** Accessory, das einen Bildschirmausschnitt als Block speichert. **Boot Texter:** Accessory zum Aufspüren und Vernichten von Bootsektorviren(s/w) **BTX-Utility:** Eine Sammlung nützlicher Programme für alle, die mit BTX arbeiten. **Codec:** Ein Full-Screen Texteditor mit einigen Besonderheiten. **Coder:** Mit Coder können Sie komplette Disketten und Dateien verschlüsseln und später natürlich auch wieder entschlüsseln. **Compare:** Ein komfortables, GEM-unterstütztes Programm zum Vergleichen von Dateien. **Convert To IMG:** Dieses Programm dient dazu, ein Bild im normalen oder komprimierten Degas-, im Neochrome-, Spectrum-, Mac Paint-oder Tiny-Format in ein monochromes IMG-Bild zu verwandeln. **DC ShowIt:** Dieses Programm ersetzt (ähnlich wie beispielsweise VIEW) die 'Anzeigen'-Funktion des Desktop durch eine eigene, schnellere und komfortablere Funktion. **FileSort:** Vereinfacht das Kopieren von Dateien. **ID-Edit:** Programm zum Editieren der ID eines GEM-Fonts. Inklusive Source-Code in Assembler. **PM Catalog:** Mit diesem kleinen Programm drucken Sie Ihre Bildersammlungen von PrintMaster als Katalog aus. **Ultra:** Utility, um eine komplette Diskette in eine komprimierte Datei zu schreiben und umgekehrt aus dieser Datei wieder die ursprüngliche Diskette zu rekonstruieren. **UnLZH:** Sehr schnelles Utility, um Dateien aus LZH-Archiven von LHarc wieder zu extrahieren.

# Walter

**Der Autor deklariert sein Werk als eine Datenverwaltung und hebt sich mit diesem Begriff bewußt von dem einer Datenbank ab. Der wesentliche Unterschied besteht wohl darin, daß Walter keine Verknüpfungen von Datensätzen zuläßt. Dafür bietet das Programm eine Flexibilität, die man sich auch bei manch kommerzieller Datenbank wünschen würde.**

Diese äußert sich beispielsweise in der Tatsache der freien Texteingabe, in der Möglichkeit der beliebigen Vermischung von Datenfeldern verschiedener Einträge und in einer leistungsfähigen Abfrage-Sprache.

Die Programmierung folgt dem GEM-Standard, wobei die benutzten Felder nicht unbedingt mit GEM-Fenstern identisch sind, wohl aber deren Funktionalität enthalten. Die meisten Operationen sind sowohl über die übliche Menüleiste als auch mit Hilfe von Icons ausführbar. Zusätzlich können viele Funktionen über die Tastatur mittels der Alternate-Taste bedient werden.

Alle Daten werden im Speicher gehalten und sind mit Hilfe von Zeigern organisiert. Dieses Konzept ist elegant, aber nicht unbedingt speicherschonend. Der Autor wurde dabei offensichtlich in starkem Maße von der KI-Sprache Prolog inspiriert, was sich an verschiedenen Stellen, insbesondere in der Symbolik, nachvollziehen läßt. Das Programm ist auf allen Konfigurationen, also auch in Farbe und auf Großbildschirmen lauffähig.

## Karteikarte

Der wichtigste Begriff bei Walter ist der des Eintrages. Man kann ihn ohne weiteres mit einer Karteikarte vergleichen. Wer Lust hat, kann in einen Eintrag beliebige Texte ohne irgendeine Struktur schreiben. Im allgemeinen wird man jedoch darauf achten, daß die Daten so angelegt werden, daß sie einer gewissen Ordnung folgen. Dies geschieht über Feldbegriffe, hier Rubriken genannt. Es besteht die Möglichkeit, solche Rubriken während des Schreibens im Eintrag neu zu erzeugen oder sie aus einer bestehenden Maske zu übernehmen.

Wichtigste Rubrik ist immer die erste, da sie beim Auflisten einer Sonderbehandlung unterzogen wird. Die Rubriken und Einträge können beliebig gemischt werden.




Abb. 1: Mit Walter lassen sich mehrere Masken verwalten.

Das ist zwar im allgemeinen nicht sinnvoll, zeigt aber doch deutlich das offene Konzept dieses Programms, das natürlich auf der anderen Seite dem Benutzer viel Verantwortung überträgt. Da alles möglich erscheint, wird auch kein Eintrag zurückgewiesen.

## Auf's Stichwort

Ist in einem Eintrag eine Rubrik mit dem Namen 'Stichwort' vorhanden, so werden die dort untergebrachten Begriffe speziell behandelt. Die Inhalte der Stichwort-Rubrik heißen Referenzen und werden im Referenzfenster aufgelistet. Stichwörter können mit den logischen Operatoren 'Und', 'Oder' und 'Nicht' zu neuen Referenzen verknüpft werden. Diese neuen Objekte sind wiederum neue Suchbegriffe, die in einer Mini-Abfragesprache quasi als Variablen verwendet werden können.

Die neu definierten Stichwörter sind unabhängig von den Basisbegriffen und können separat gespeichert und geladen werden. Statt der oben genannten Logik-Ausdrücke sind auch die von Prolog her üblichen Abkürzungen wie ',' und ';' möglich. Bei Mehrfach-Verknüpfungen ist zu beachten, daß 'Und' stärker als 'Oder' ist und 'Nicht' auf jeden Fall Präferenz besitzt. Bei einer Klammerung, die möglich ist, muß man sich aber darum keine Gedanken machen. Mit der Abfrage-Sprache kann auch auf beliebigen Rubriken mit den üblichen Begriffen wie 'gleich', 'größer' etc. gesucht werden. Eine Vermischung von Stichwort und normaler Rubrik ist natürlich dabei auch vorgesehen.

## Suchen durch Sortieren

Es geht selbstverständlich auch ohne Sortieren. Beim Suchen wird prinzipiell eine zweite Liste angelegt, in die alle diejenigen Begriffe abwandern, die nicht unter den Suchbegriff fallen. So kann man quasi durch Überstreifen von 'Suchfiltern' zu einer gewünschten Menge oder Liste gelangen. Sehr schön ist die Option, mit der man durch Markierung eines Eintrages in der Stichwortliste oder der Referenzliste im Auswahlfenster alle diejenigen Einträge heraussuchen lassen kann, in denen die markierten Referenzen eine Rolle spielen. Das Sortieren ist auf allen Einträgen oder den ausgewählten Einträgen möglich. Über einen entsprechenden Menüpunkt kann jederzeit wieder auf die Gesamtmenge zurückgeschaltet werden. Als Suchkriterium eignet sich jede geladene oder vorhandene Maske.

## Maskiert

Um Einträge zu erleichtern, gibt es Masken, die aber nicht unbedingt benutzt werden müssen. Masken werden in einer eigenen Liste gespeichert, haben eigene Editor- und Auflistfenster und können geladen und gespeichert werden. Legt man eine neue Maske an, so wird man als erstes den Text für eine Rubrik eingeben. Ctrl-A verankert die Rubrik; dies wird an dem Unterstrich und dem nachgestellten 'frei' erkenntlich. Mit der gleichen Methode lassen sich auch noch nachträglich im Eintragsfenster Rubriken erzeugen. Das Flag 'frei' bedeutet, daß bis hierhin noch kein Datentyp für die Rubrik festgelegt wurde – das ist auch nicht unbedingt nötig. Möchte man trotzdem einen Datentyp vorgeben, so gelangt man über einen Doppelklick in ein entsprechendes Auswahlmenü, was außer den Zahlentypen Ganzzahlig und Real noch den Datentyp Datum zuläßt. Alle Datentypen können zusätzlich als zwingend vorgeschrieben werden, ansonsten ist es ziemlich egal, ob man sich im Eintragsfenster an diese Vorgaben hält oder nicht. Neben den Datentypen kann auch eine Vorbelegung der Rubriken in der Maske vorgenommen werden.

## Fensterln

Wie oben schon angedeutet, gibt es eine Unmenge von Fenstern mit verschiedenen Funktionen: das Auswahlfenster mit den aufgelisteten Einträgen, das Stichwort-Auswahl-Fenster mit selbstdefinierten Stichwörtern, das Referenzfenster mit den alphabetisch sortierten Referenzen oder Grundstichwörtern, das Maskenfenster und das noch nicht erwähnte Rubrikenfenster, in dem alle in den Einträgen vorkommenden Rubriken oder Felder aufgelistet sind. In den Fenstern können Einträge markiert und teilweise gelöscht werden. Ein Doppelklick führt in die Editoren, von denen drei existieren: der Eintrag-, der Stichwort- und der Maskeneditor. Ein Doppelklick führt in jedem Editor zum Aufgehen eines Pop-Up-Menüs. Dieses enthält für den Eintrags- und Maskeneditor Funktionen zum Löschen und Einfügen von Zeilen und Rubriken, während es im Stichworteditor dazu benutzt wird, die logischen Verknüpfungen zu generieren.

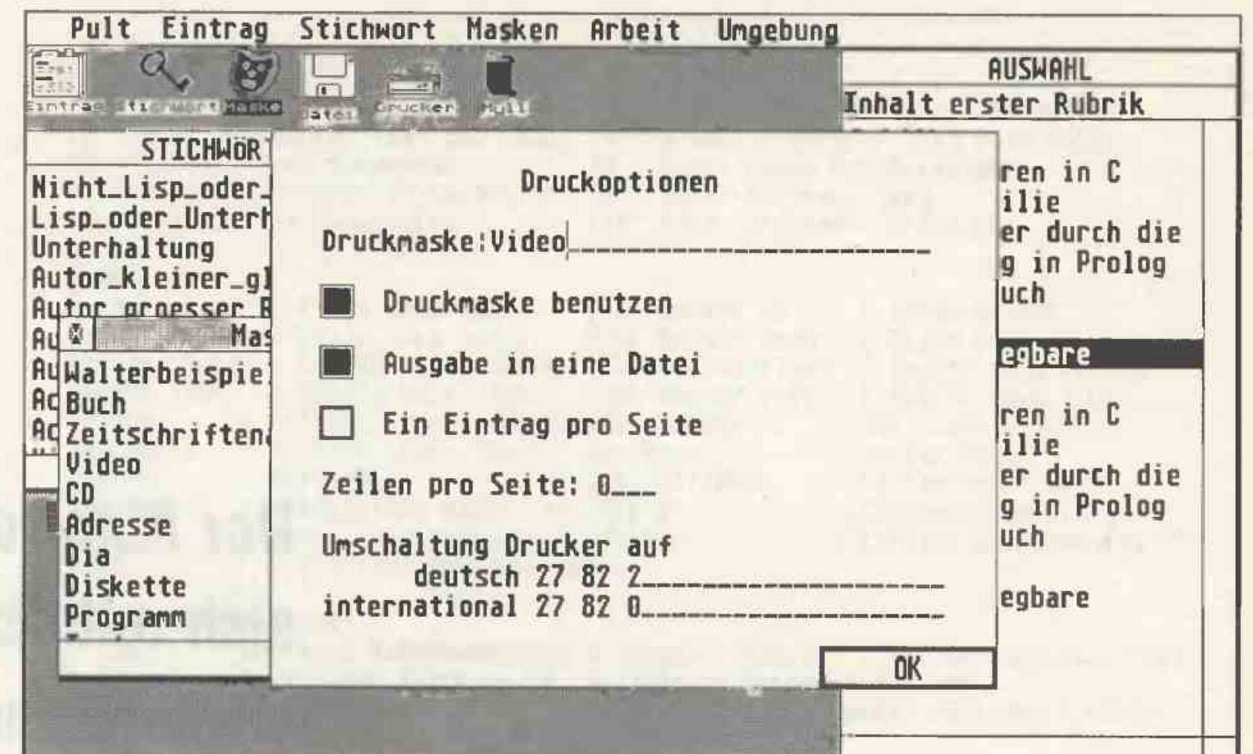



Abb. 2: Eine Datei läßt sich ohne Probleme auf einem Drucker ausgeben.

Abb. 3: Die Dateneingabe erfolgt in einem GEM-Fenster.

## Und sonst

Der Ausdruck wird über ein Optionenmenü gesteuert. Hier kann – neben der Benutzung einer vorhandenen Maske als Datenfilter – entschieden werden, ob der Ausdruck auf einem Drucker oder in eine Datei erfolgen soll. Eine Statusanzeige informiert über die Datenmenge. Ist kein Speicher mehr frei, bricht das System ab und erlaubt nur noch die Sicherung.

## Fazit

Ein erstaunlich komplexes Programm, das dem Benutzer ein hohes Maß an Flexibilität bietet. Wer sich also von den existierenden Programmen in seiner Kreativität eingeschränkt fühlt und ein funktionelles und effektives Programm erwartet, der ist mit Walter gut bedient. ep/cs

### Walter V1.0

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Peter Jodda, Heidkamp 18, 3100 Celle | | | |
| **Status:** | ■ Public Domain | □ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | ■ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | ■ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | ■ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | läuft auf Großbildschirmen | | | |

**Disk S447**

**Rushes:** Einfacher Terminkalender zur längerfristigen Planung von Terminen. (s/w,S) **Termin 6:** Eine Terminverwaltung aus Deutschland, jetzt schon in der sechsten Version. (s/w) **Walter:** Ein kleines Programm zum Verwalten von Daten aller Art. (s/w)

# Mega Draw

**Mega Draw ist – wie fast alle PD-Zeichenprogramme auch – pixelorientiert und besitzt als ein außergewöhnliches Merkmal einen 3D-Teil.**

MegaDraw wird alternativ über umfangreiche Menüs wie auch über Funktionsblöcke gesteuert. Zwischen diesen beiden Leisten ist das Bild zu finden. Alle Funktionen in der Blockleiste am unteren Bildschirmrand sind auch über die Pull-Down-Menüs zu erreichen, und auch der Zugriff auf Accessories ist jederzeit möglich.

Die vorliegende Programmversion ist voll funktionsfähig. Druckertreiber können, sofern der Drucker nicht Epson-kompatibel ist, vom Autor angefordert werden. Eine Anleitung ist nicht beigegeben und im allgemeinen auch nicht notwendig.

Das Programm verfügt über alle Möglichkeiten, um relativ schnell eine Skizze oder Zeichnung erstellen oder ein fertiges Bild bearbeiten zu können. Insgesamt können drei Bilder im Speicher gehalten werden. Standardfunktionen wie Freihand, Linien, Punkte, Polygone, Kreise, Ellipsen,

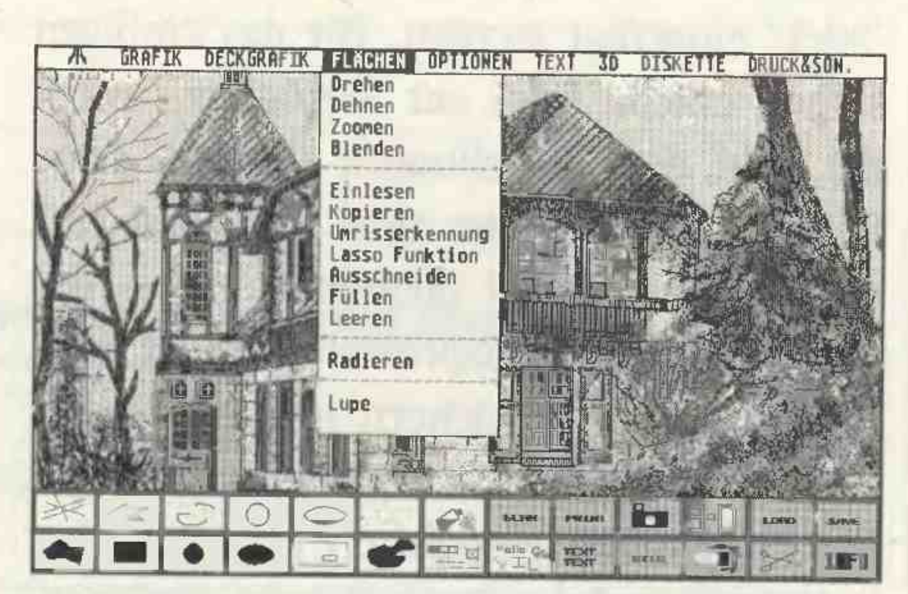


Abb. 1: Flächen lassen sich auf nahezu beliebige Weise modifizieren.

Boxen (eckig und rund) und die Spraydose gehören wohl mittlerweile in den Leistungsumfang eines jeden Zeichenprogramms. Ein Füllmuster-Editor bietet eine große Auswahl und zusätzlich die Möglichkeit zum Editieren von eigenen Mustern – hierzu sind 15 freie Schablonen benutzbar.

Kreise und Ellipsen gibt es auch als Bögen, wobei der Start- und der Endwinkel eingegeben werden können. Eine Besonderheit ist die Fähigkeit, schon gefüllte Objekte und Flächen wieder zu entleeren. Außergewöhnlich ist auch das Setzen von Zeichenmarken und von Eckpunkten (quasi ein Set von Markierungen, die ein Viereck bilden, wobei es ausreicht, den Anfangspunkt zu markieren).

An Verfremdungsoperationen für Flächen stehen das Drehen, das Dehnen, das Zoomen und das Blenden zur Verfügung. Bei allen Operationen wird mit der Maus ein rechteckiges Gummiband aufgezogen. Etwas seltsam und anachronistisch erscheint die Notwendigkeit, für das verzerrte Endobjekt die Zielkoordinaten mit der Hand eingeben zu müssen. Gibt man für die Dehnung einen Faktor -1 vor, so erhält man als Resultat eine Spiegelung. Die Winkel für die Drehung sind beliebig wählbar, und der Begriff der Blendung beinhaltet eine abgestufte Aufhellung oder Abdunklung des abgesteckten Bereichs.

Flächen können auf verschiedene Art und Weise abgegrenzt und verschoben werden. Mit 'Einlesen' schiebt man ein Objekt in einen Pufferspeicher. Auf diesen kann mittels 'Kopieren' dann auch aus einem anderen Bild heraus zugegriffen werden. Für die Kopierfunktion lassen sich im übrigen im Menü Optionen unter dem Punkt Einstellungen 16 verschiedene Verknüpfungsmodi anwählen. Eine Lassofunktion läßt das genauere Ausschneiden zu, während die Funktion 'Ausschneiden' an sich nur ein Polygonschnittmuster gestattet. Die Lupe arbeitet mit einer Größeneinstellung und kann zwischen Scroll- und Normallupe eingestellt werden.

## GEM statt STAD

Für das Beschriften der Bilder können GEM-Fonts geladen werden – leider immer nur einer. Es ist außerdem gut zu wissen, daß Mega Draw einen Konverter für STAD-Fonts integriert hat. Die Texte können mit den Attributen hell, fett, kursiv oder unterstrichen versehen, in der Zeichengröße zwischen 2 und 29 variiert und in 90-Grad-Schritten gedreht ausgegeben werden.

## Dreidimensional

Über den entsprechenden Menüpunkt gelangt man in den 3D-Teil des Programms. Ein Objekt wird hier definiert über die Vorgabe der Eckpunkte und der Bestimmung der daraus resultierenden Flächen – alles selbstverständlich mit der Maus. Weiter ist die Eingabe eines Tiefenwertes möglich; allerdings konnte ich bei verschiedenen Angaben hier keine Änderungen feststellen. Das fertige Objekt kann man sich in dreidimensionaler Darstellung anschauen; die Verschiebung der Maus ändert hierbei jeweils den Blickwinkel auf das Objekt. Das Einschalten der Hidden-Line-Option verbessert eventuell den räumlichen Gesamteindruck.

ep/kuw

### Mega Draw

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Jörg Löchner, Osterburkerstr. 32, 6800 Mannheim 52 | | | |
| **Status:** | ■ Public Domain | □ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | ■ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | □ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | □ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | keine | | | |

**Disk S449**

**MegaDraw:** Umfangreiches Zeichenprogramm mit vielen Funktionen und 3D-Teil. (s/w) **GrafStar:** Ein Malprogramm von TommySoftware, das als Accessory installierbar ist. (s/w, S)

# Picasso

**Der Name des Programmes deutet es schon an: Bei Picasso handelt sich einmal mehr um ein Grafikprogramm für den Atari. Es ist schon erstaunlich, wieviel Energie von PD-Autoren auf die Verwirklichung von Programmen verwendet wird, die auf dem Atari in der Zwischenzeit zu Dutzenden existieren.**

Das häufigste mir bekannte Argument für das Programmieren eines Zeichenprogrammes ist das der Eigenbenutzung, d.h. die Autoren erstellen sich das jeweils für Ihre Zwecke optimal abgestimmte Programm. Gerade Programme zur Bearbeitung von Rastergrafiken stehen bei den Softwareentwicklern zur Zeit hoch im Kurs.

Picasso läuft in allen ST-Auflösungen, ist aber abhängig von der jeweiligen Auflösung geschrieben und auf einem Großbildschirm




Abb. 1: Picasso – ein Name verpflichtet.

nicht benutzbar. Alle Funktionen werden durch Anklicken quadratisch geformter Felder ausgelöst, die sich am oberen und unteren Rand des Screens befinden. In der Mitte ist – solange man sich nicht innerhalb einer Zeichenfunktion befindet – immer ein nicht zu übersehender Copyright-Hinweis zu finden. Um von der oberen auf die untere Menüleiste zu kommen, muß man immer die rechte Maustaste betätigen – ein ziemlich überflüssiger Akt, der sich sicher nicht vernünftig begründen läßt. Alle weiteren Funktionen werden mit Hilfe der Maus gestartet und ausgeführt, vielleicht mit Ausnahme der Textoption, die natürlich ohne die Tastatur nicht auskommt.

## Zeichnen ohne Umwege

Hervorstechendes Merkmal des Programms ist die Bedienung, die völlig ohne umständliche Schnörkel auskommt. An einfachen Funktionen stehen zur Verfügung: normales Zeichnen, Ziehen von Linien, Konstruieren von Geradenbüscheln, das Einrichten eines geschlossenen Polygonzuges, das Zeichnen von Rechtecken mit und ohne gerundete Ecken und das Aufziehen von Kreisen und Ellipsen. Außer der Polygonfigur lassen sich auch die geschlossenen Objekte mit einem Füllmuster erzeugen – es stehen für diese Aufgabe 30 Muster zur Auswahl. Die Linienform ist in einem Linieneditor editierbar und bezieht sich auch auf die Umrandungen der geometrischen Objekte, sofern die Umrandungsfunktion eingeschaltet ist. Die Liniendicke kann in 10 Stufen variiert werden.

Zum nachträglichen Füllen steht eine Füllroutine bereit, und eine Sprühdose gestattet freie künstlerische Betätigung. Zum Löschen von Bildteilen steht ein in der Größe frei einstellbarer Radiergummi zur Verfügung, und für die Feinarbeit hält Picasso die obligatorische Lupe bereit.

## Sophisticated

Zu den etwas ausgefeilteren Funktionen gehört auf jeden Fall die Textfunktion. Bei der Texteingabe sind maximal 75 Zeichen möglich. Die Ausrichtung des Textes kann unter den vier Hauptrichtungen gewählt und die Länge in Textrichtung bis auf Bildschirmdimensionen gestreckt oder gestaucht werden. Der Textmodus verfügt über ein reichhaltiges Angebot von 30 Textstilen, die Größen der Zeichen sind ebenfalls zu beeinflussen. Eine weitere interessante Funktion ist die Bearbeitung von Blöcken. Diese können aus dem Bild ausgeschnitten und später mit der Funktion 'Stick' eingefügt werden. Für das Einfügen stehen etliche Modi zur Verfügung, wobei die Zahl der Einstellungen (bei 100 habe ich aufgehört) sicher nicht mit den real verschiedenen Modi übereinstimmt – das sollte jeder selbst ausprobieren. Es ist möglich, Blöcke zu speichern und bei Bedarf wieder einzuladen. Das gesamte Bild wird im PIC-Format gespeichert. Beim Laden kann auch auf das Degas-Format zurückgegriffen werden.

ep/kuw

| Picasso V2.06+ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Holger Schmidt & Hartmud Ruster, KLG.V. 413 Parz. 160 & 161, 2000 Hamburg 60 | | | |
| **Status:** | ■ Public Domain | □ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | □ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | ■ ST Mittel (f) | ■ ST Niedrig (f) | □ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | keine | | | |

**Disk J168**

**Mistral Grafik:** Zeichenprogramm mit umfangreichen Funktionen, einer guten Lupenfunktion und Unterstützung zahlreicher Bildformate. (1 MB, s/w) **Picasso:** Einfach zu bedienendes Malprogramm für alle drei Auflösungen. (1 MB) **Jakamoka:** Programm zum Ausdrucken von individuell zusammengestellten Kalendern. **Squirm:** Eine hübsch animierte Grafikdemo für die hohe Auflösung. Einfach zum Anschauen. (s/w)



Atari Journal
Die Fachzeitschrift für Atari ST und TT
ATARI
Journal
Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT
ATARI JOURNAL 11'91
sfr 6,-
öS 48,-
DM 6,-
FSM GDOS
Was bringt das neue GDOS?
Software
Pure C, Diskus 2.08, Data Diet, CalFax
PD macht Druck
PD-Druckprogramme im Vergleich
K-Spread 4
Einstieg in die Tabellenkalkulation
Chip-Tuning:
Das neue TOS 2.06 für alle STs
Aktuell
Interessant
Verständlich

# CoCom

Ein erweiterter Desktop aus deutscher Entwicklung, der den bisherigen ST- und auch den TT-Desktop ersetzt und um viele sinnvolle Funktionen erweitert.

**Der freundliche Desktop**
Disketten- und Festplattenlaufwerke, Mülleimer, Drucker, Modem. Erweiterung der Fensterbedienung. Verschieben und Kopieren von Dateien. Mit und ohne Umbenennung. Gelöschte Dateien aus dem Papierkorb wieder retten oder auch endgültig löschen. Das alte ANZEIGEN/ /DRUCKEN/ABBRUCH wurde gegen komfortable Fenster mit variabler Buchstabengröße, Suchen, mit und ohne Zeilennummern,... auch mehrere Texte in verschiedenen Fenstern gleichzeitig. Bilder verschiedener Grafikformate werden automatisch erkannt und ebenfalls angezeigt. Das Drucker-Icon erlaubt Ausdruck mit verschiedenen Optionen, Rnder, Tabulatoren,... Farben für Desktop, Fenster und Icons können eingestellt werden.

**Eigene Icons**
Eine große Icon-Sammlung ist dabei (auch in Farbe). Diese kleinen Pictogramme kann man einzelnen, aber auch Gruppen von Dateien zuweisen. Vieles ist bereits voreingestellt. So findet man Icons für COMPO Software Produkte genauso, wie Symbole für viele andere Programme. Auch Dokumenttypen können Icons zugewiesen werden. DTP-Dokumente, Texte, Vektorgrafiken, Rastergrafiken, ...

**Aktive Icons**
Wählt man z.B. drei Texte an und schiebt diese auf das That's Write Icon, wird das Programm gestartet und lädt diese Texte.
Auch Datei- und Ordner-Icons können auf dem Desktop abgelegt werden. Dadurch entfällt unnötiges öffnen von Fenstern.

**Icons verschiedener Größen**
Da Icons fast beliebige Größe haben dürfen, gibt es neben den 'kleinen' auch große Icons für z.B. Großmonitore. Natürlich auch farbig. Die Icondatei läßt sich mit einem RCS oder auch einem Iconeditor bearbeiten.

**Persönlicher Desktop**
Ein Menü erlaubt das Laden und Sichern von Desktop-Konfigurationen, sodaß verschiedene Anwender am gleichen Rechner jeweils Ihren persönlichen Desktop haben können.

**Tasten und Funktionstasten**
Alle Funktionen (auch in den verschiebbaren Dialogboxen) können per Tastatur bedient werden. Die Funktionstasten können mehrfach mit Programmen und Funktionen! belegt werden.
Auch Fenster und Dateien können per Tastatur bedient werden. Dazu erscheint ein Datei-Cursor im Fenster. Mit Space kann man Dateien selektieren, mit Return starten oder Ordner öffnen, oder mit Insert Fenster wechseln. Selektierte Dateien bleiben dabei angewählt. Backspace schließt den Ordner, Delete das Fenster. Man entdeckt lauter Kleinigkeiten, die das Arbeiten sehr angenehm machen. Ideal z.B. für 'STACY' oder 'Book' unterwegs ohne Maus.

**Script-Dateien**
Eine Stärke von CoCom sind Scripte, ASCII-Dateien, die im Gegensatz zu herkömmlichen Batch-Dateien volle Kontrolle über den Desktop haben. Dialogboxen für Eingaben, Fenster für Ausgaben und Kommandos für alle Funktionen des Desktops grenzen an eine einfache Programmiersprache. Damit können Sie wiederkehrende Abläufe auf einen Tastendruck reduzieren.

**Der Speicherplatz**
Kein Problem, da je Programm definiert werden kann, ob CoCom im Speicher bleibt, oder ausgelagert wird.

**Für engagierte Anwender**
Per Tastendruck kann man auf einen UNIX angelehnten Commandointerpreter mit beachtlichen Befehls- und Funktionsumfang umschalten, der integriert ist. Eine ideale Entwicklungsumgebung. CoCom kennt XARG-übergabe und XACC-Protokoll von Accessories wie EasyBase oder That's Address.

**Pull-Down-Menüs**
Diese beschränken sich auf Voreinstellungen, sowie Anmelden von allen/einem Laufwerk und Werkzeugen, sowie Konfiguration der Icons. Alles Wichtige geschieht ber 'PopUp' an Ort und Stelle: Unnötige Mausbewegungen werden so drastisch reduziert.

**Pop-Up Menüs**
CoCom PopUp Menüs erkennen Ihre Umgebung. Das bringt übersicht und vereinfacht die Bedienung noch mehr. Die Menüs erkennen, wann Sie angefordert werden und bieten nur die passenden Optionen an. Auf Disketten zeigt das PopUp Optionen von der Anzeige des freien Platzes, über Diskcopy, Virenschutz bis Löschen und Formatieren (auch HD- und Fett-Option -voreinstellbar). Auf Festplattenicon dagegen zeigt das PopUp eine schnelle DateiSuchfunktion, Directory-Tree, Datensicherung, Platz-Statistik... Auch Fenster und Ordner haben ein eigenes PopUp mit Dateimaske (zeigt nur noch bestimmte Dateien), Sortieren und Darstellungsart (Icons oder Text, mit/ohne Datum, Länge, Attribute,...).

**Lieferumfang und Hardware-Unterstützung**
Neben Handbuch und Programm liegt eine Diskette bei mit einer sinnvollen Grundausstattung an Hilfsprogrammen wie Archivierer, Backup, Kopierprogramm,... Natürlich können auch eigene Programme eingebunden werden.
Alle ATARI ST/STACY/STE/TT mit Festplatte. Auflösungen ab 640x200 Punkte Monochrom und Farbe. Farbschirme, Großbildschirme, MegaScreen und OverScan werden unterstützt.

**Firmen, Entwickler, EDV-Berater, Händler,**
CoCom gibt es auch als OEM-Lizenz-Software durch den CoCom-Compiler erhalten Sie die Möglichkeit, kundenspezifische Versionen individuell zu erstellen. So z.B. für den Netzwerkeinsatz oder kundenspezifische PopUp Menüs,

**Verkaufspreis 148,- DM***
*Unverbindlich empfohlene Verkaufspreis

**Vertrieb in Deutschland: Heim Verlag**, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt 13, Telefon 06151-56057, Fax 06151-56059.
**Vertrieb in der Schweiz: DataTrade**, Landstraße 1, 5415 Rieden/Baden, Telefon 056-821880, Fax 056-821884.
**Info: COMPO Software GmbH**, Ritzstraße 13, 5540 Prüm, Telefon 06551-6266, Fax 06551-6339.

# Eiskalt

**Letztes Jahr sorgte der Dongleware-Knüller OXYD für Aufregung unter den ST-Spielefans; inzwischen ist OXYD2 erschienen, das sicher an den Erfolg seines Vorgängers anknüpfen wird. Bei Eiskalt handelt es sich um ein Shareware-Spiel, das in vielen Punkten eine gewisse Ähnlichkeit zum Vorbild OXYD nicht verheimlichen kann.**

Nach dem Starten des Programmes erscheint ein Menü, in dem mit den Funktionstasten oder dem Joystick in Port 1 verschiedene Punkte angewählt werden können. Hier gibt es übrigens auch einen Informationstext, der die Hintergrundstory und einige Angaben zum Spiel wiedergibt. Daraus ist unter anderem zu entnehmen, daß ein fieser Schwerverbrecher überall auf der Welt Eismaschinen versteckt hat, die zu entdecken und unschädlich zu machen Aufgabe des Spielers ist. In jedem Level befindet sich ein Schalter, mit dem eine der 100 versteckten Eismaschinen ausgeschaltet werden kann. Gelingt dies nicht, wird die Welt zufrieren.

Insgesamt gibt es 100 Level, von denen die ersten 11 frei spielbar sind. Für die restlichen benötigt man ein Telefonbuch, das in Form eines DIN A4 Blattes für DM 10,- beim Autor bestellt werden kann. Dieses Vertriebskonzept kennen wir bereits von OXYD.

## Benötigte Hardware

Weiterhin ist dem Infotext zu entnehmen, daß Eiskalt in Omikron Basic programmiert wurde, mindestens 512 KB RAM, einen Joystick und einen Monochrommonitor voraussetzt und ein Drucker empfehlenswert ist. Letzterer wird dazu benutzt, direkt vom Programm aus eine Bestellung für besagtes Telefonbuch auszudrucken. Auf dem Ausdruck wird sogar Platz für das Anbringen eines Zehnmarkscheines gelassen. Aber bitte keinen Klebstoff verwenden...

Der Drucker erfüllt aber noch einen zweiten Zweck: Nachdem der 100. Level erfolgreich absolviert wurde, wird eine Urkunde für den Retter der Welt ausgedruckt.

## Bitte lächeln...

Doch nun zum eigentlichen Spielverlauf. Der Spieler steuert seine Spielfigur durch die 100 Level, in denen die Schalter für die Eismaschinen erreicht werden müssen. Die Bewegungen der Figur sind leider nicht fließend, da sich die Spielfigur auf Feldern bewegt, was aber nicht weiter stört.

Auf dem Weg zu einem Schalter müssen verschiedene Hürden überwunden werden. Es gibt zum Beispiel Wasserflächen, die nur überquert werden können, wenn vorher ein kleines Schiff eingesammelt wurde. Andernfalls ertrinkt der Retter, und man verliert ein Leben. Aber auch im Boot droht noch Gefahr, da es auch Haie in den Gewässern geben kann, die man besser nicht berühren sollte.

An einigen Stellen liegen Zettelchen, auf denen eine Geheimnummer steht. Diese dient dazu, bei einem späteren Spiel direkt in diesem Level einzusteigen, sie ist also eine Art Paßwort.

## Können Sie bis drei zählen?

Es gibt Steine, die durch Betreten geöffnet werden können. Sie enthalten verschiedene Zahlen, die in aufsteigender Reihenfolge sortiert werden müssen. Sind alle richtig aneinandergereiht, wird der Weg zu anderen Stellen des Levels freigegeben.

Man sollte jedoch darauf achten, daß beim Öffnen der numerierten Steine nicht aus Versehen ein falscher Stein betreten wird, da sich sonst die anderen Steine wieder schließen und das Spielchen von vorne beginnt.

## Laser, Telefone und noch mehr

Weiterhin gibt es die von OXYD schon bekannten Laser, deren Strahlung durch Spiegel umgelenkt werden kann, sowie Felder, die durch Betreten alle Feinde vernichten und solche, die ein zusätzliches Leben ein-

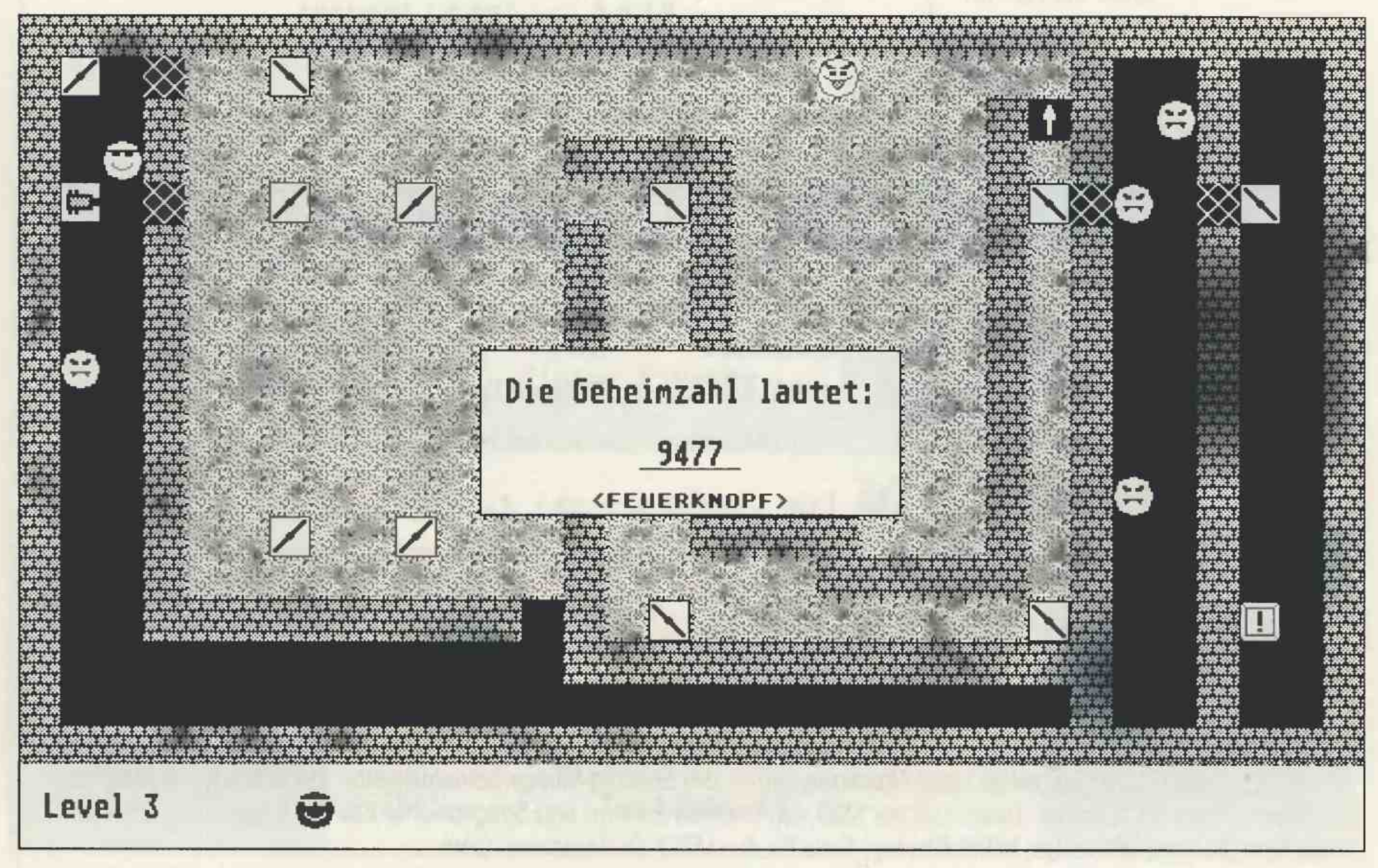



Abb. 1: Das Geheimnummern-Konzept erinnert stark an OXYD.

bringen. Manchmal ist der Schalter durch eine elektrische Sperre verbaut: in diesem Fall hilft oft ein schnelles Telefonat, wahrscheinlich mit der örtlichen Stromversorgung, die die Sperren unschädlich macht. Dafür müssen aber zunächst Münzen für die Telefonzelle gesammelt werden.

'Was gibt es zum Thema brüchige Bodenplatten zu sagen?', werden alte Kugelfreunde fragen. Die Antwort lautet: kein Problem, die gibt es auch bei Eiskalt! Bevor ich hier aber zuviel verrate und den Spaß am Spiel verderbe, höre ich mit der Aufzählung an dieser Stelle auf.

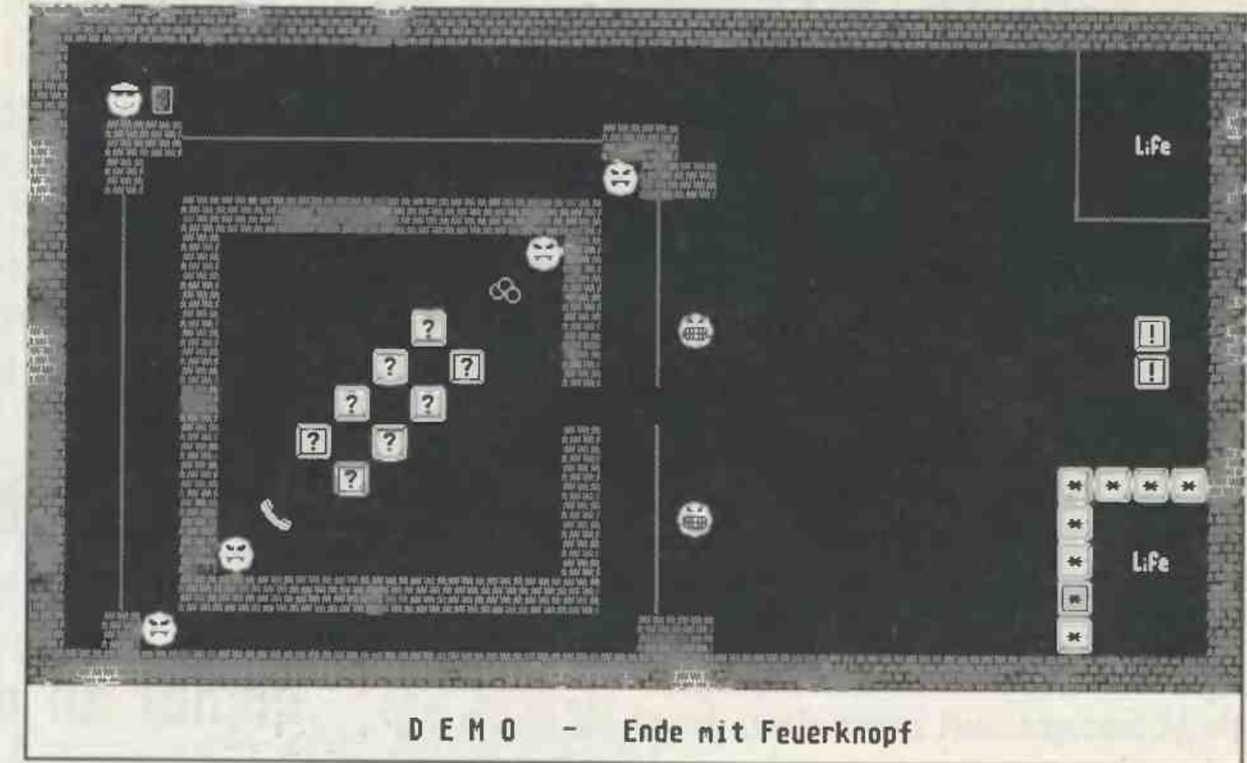



Abb. 2: Elektrische Sperren und grimmige Smilies machen das Leben schwer.

## Auskunft besetzt

Wie bereits erwähnt, lassen sich die ersten 11 Level spielen, im 12. wird man beim Betreten des Telefons nach einer Telefonnummer gefragt. Ab dieser Stelle läßt sich ohne das beim Autor erhältliche Telefonbuch nicht mehr weiterspielen.

Der Autor Udo Gollup hat sich anscheinend stark von OXYD inspirieren lassen, als er Eiskalt programmierte. Dadurch haben Kenner des ersteren oft den Vorteil, sich nicht lange über die Bedeutung und Funktion eines Feldes zu wundern. Es fiel mir als 100-Level-Murmler relativ leicht, die ersten 11 Ebenen von Eiskalt durchzuspielen. Ein anderer, nicht 'vorbelasteter' Tester hatte hingegen wesentlich mehr Probleme.

Was die Qualität von Sound und Grafik angeht, bleibt Eiskalt allerdings weit hinter dem Vorbild zurück. Das sollte man jedoch nicht zu hoch werten, immerhin ist Eiskalt ein günstiges Shareware-Spiel, während OXYD doch als professionell und rein kommerziell orientiert einzustufen ist. Trotz aller Ähnlichkeiten ist Eiskalt ein eigenständiges Spiel, das eine Menge Spaß machen kann.

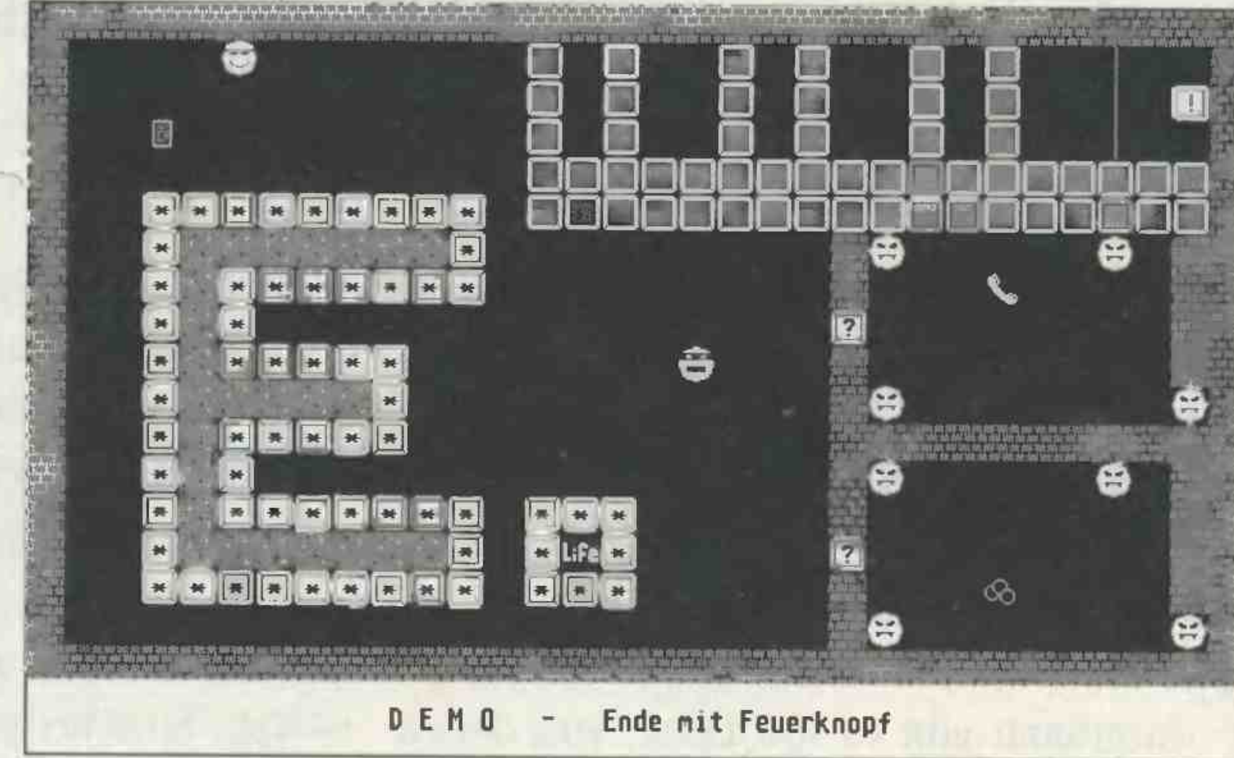



Abb. 3: Was wird sich wohl hinter den verschiedenen Feldern verbergen?

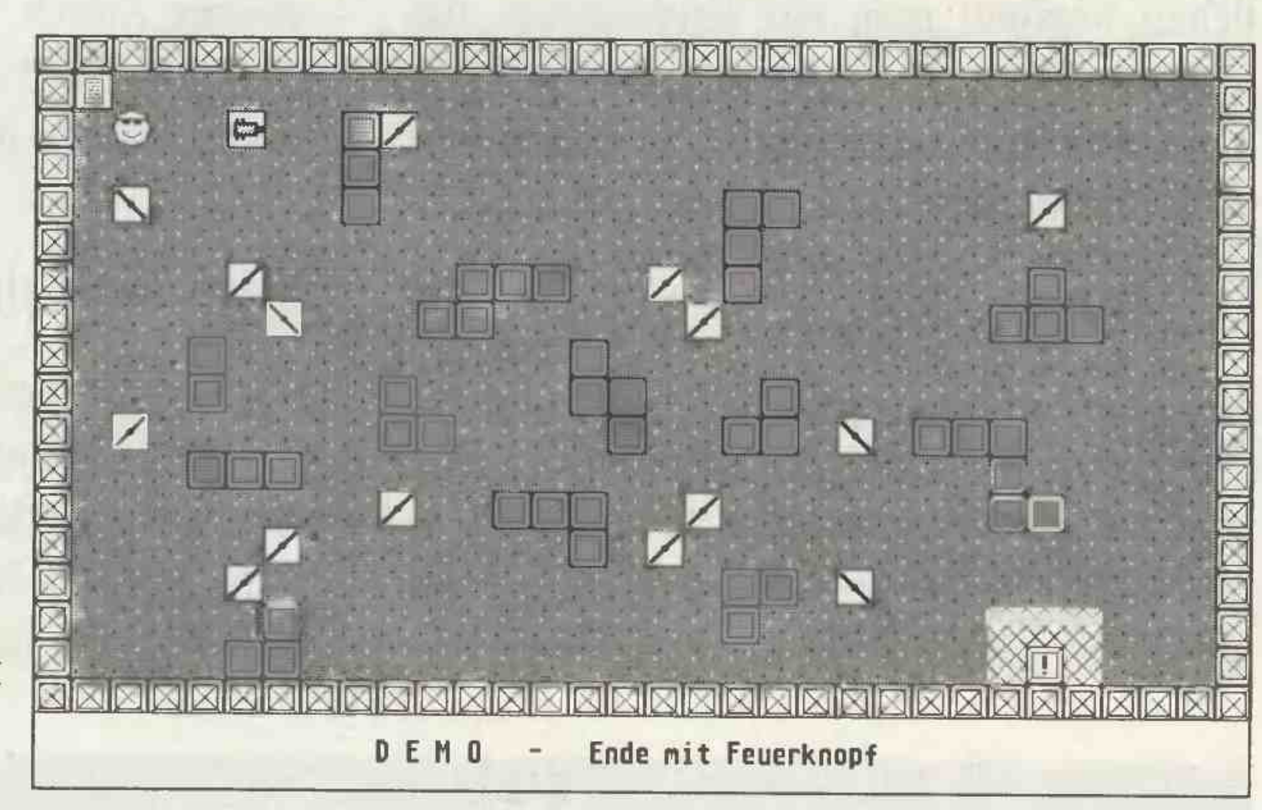



Abb. 4: Auch Laser und Spiegel kennt jeder OXYD-Fan.

## Nachwort

Ein kleiner Nachtrag bleibt noch: Eiskalt fragt die aktuelle Auflösung ab, da es keinen Farbbetrieb erlaubt. Nur tut es dies leider nicht über GEM-Funktionen, denn bei Benutzung von AutoSwitch-OverScan erhält der geplagte Anwender nach dem Starten nur Müll auf dem Bildschirm, da das Programm auf eine Auflösung von 640 x 400 Pixel angewiesen ist. Hoffentlich behebt der Autor diesen Schönheitsfehler im Rahmen eines Updates. lk/kuw

### Eiskalt

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Udo Gollub, Fidelgasse 6, W-8400 Regensburg | | | |
| **Status:** | □ Public Domain | ■ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | □ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | □ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | □ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | Joystick erforderlich | | | |

**Disk J160**

**Leblon:** Leblon ist eine der wenigen neuen Ideen am Computerspiel-Sektor. (s/w) **Das große Millionenspiel:** Ziel des Spiels ist es, sein Spielgeld geschickt einzusetzen und durch Gewinne zu vermehren, so daß man als erster Millionär ist. (s/w) **SuperTron:** SuperTron ist ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel für 2 Personen. (s/w) **Eiskalt:** Ein neues Dongleware-Spiel, bei dem Sie in 100 Bildern Eismaschinen finden müssen, um die Welt vor'm Erfrieren zu bewahren. (S, J, s/w) **Ensoniq-Etikett:** Spezielles Label-Druckprogramm, um Ensoniq-Mirage-Sounddisketten mit Etiketten versehen zu können. (s/w) **RX11 Dump:** Utility, um per MIDI den internen Pattern- und Songspeicher des RX11 lesen und schreiben zu können. (s/w) **MT32 Sys, MT32 Display:** Tools für das MT32 als Accessory. (s/w)

# AE-Menue

**Die Nützlichkeit eines Programms wie AE-Menue ist sicher unbestritten: Es geht um die Erstellung von Adreßetiketten, die auf die verschiedensten Briefumschläge, Päckchen oder Pakete geklebt werden können. Es existieren im PD-Bereich schon einige Programme dieser Art, die also in Konkurrenz zu dem hier vorliegenden Produkt stehen.**

Bezüglich der Oberfläche folgt AE-Menue dem Pfad der GEM-Konventionen. Alle Funktionen werden innerhalb von Pull-Down-Menüs ausgewählt, und die meisten sind auch alternativ über Control- und Alternate-Tastenkombinationen aufzurufen. Da das Programm mit einer Megascreen-Karte keine Schwierigkeiten macht, gehe ich einmal davon aus, daß auch andere Erweiterungen dieser Art mit AE-Menue zusammenarbeiten. Auf einem Großbildschirm werden leider die Pull-Down-Menüs nicht ordnungsgemäß dargestellt; vielleicht kann dieses Manko mit einem Update in naher Zukunft behoben werden.

## Adreßregister

Die bequemste Art, Etiketten mit Adressen zu bedrucken, ist die Auswahl der Adresse aus einem schon vorhandenen Adreßbuch. Jeder Anwender wird sich eine solche Kartei mit der Zeit aufbauen. Ist eine entsprechende Datei vorhanden, wird sie beim Starten automatisch in den Speicher geladen. Es kann sein, daß das Programm beim ersten Programmstart diese Adreßdatei noch nicht findet. Dies liegt an dem noch nicht eingestellten Zugriffspfad für diese Datei. Diesen Pfad sollte man also zunächst einstellen und die Parameter anschließend sichern. In diese Parameterliste gehört auch die Absenderadresse, die man im allgemeinen nur ein einziges Mal bei der ersten Programmbenutzung eingeben wird.

## Die Gestaltung

Das Etikettformular selbst blendet sich in die Mitte des Bildschirms ein. Außer dem Absender samt Adresse sind folgende Empfängerdaten in der Maske vorgesehen: Anrede, Vor- und Zuname, möglicher zweiter Name (eventuell für 'zu Händen von' etc.), Straße, Postleitzahl und Stadt. Hinzu kommt die Versandart über den Adreßdaten. Es gibt 7 Möglichkeiten der Vorauswahl, die über das Menü 'Versandart' ausgewählt werden können. Diese gehen von Brief, Drucksache und Päckchen bis zu Einschreiben oder auch Nachnahme. Wem diese Vielfalt nicht ausreicht, der kann sich eine eigene Versandart ausdenken und in das Formular eintragen lassen.

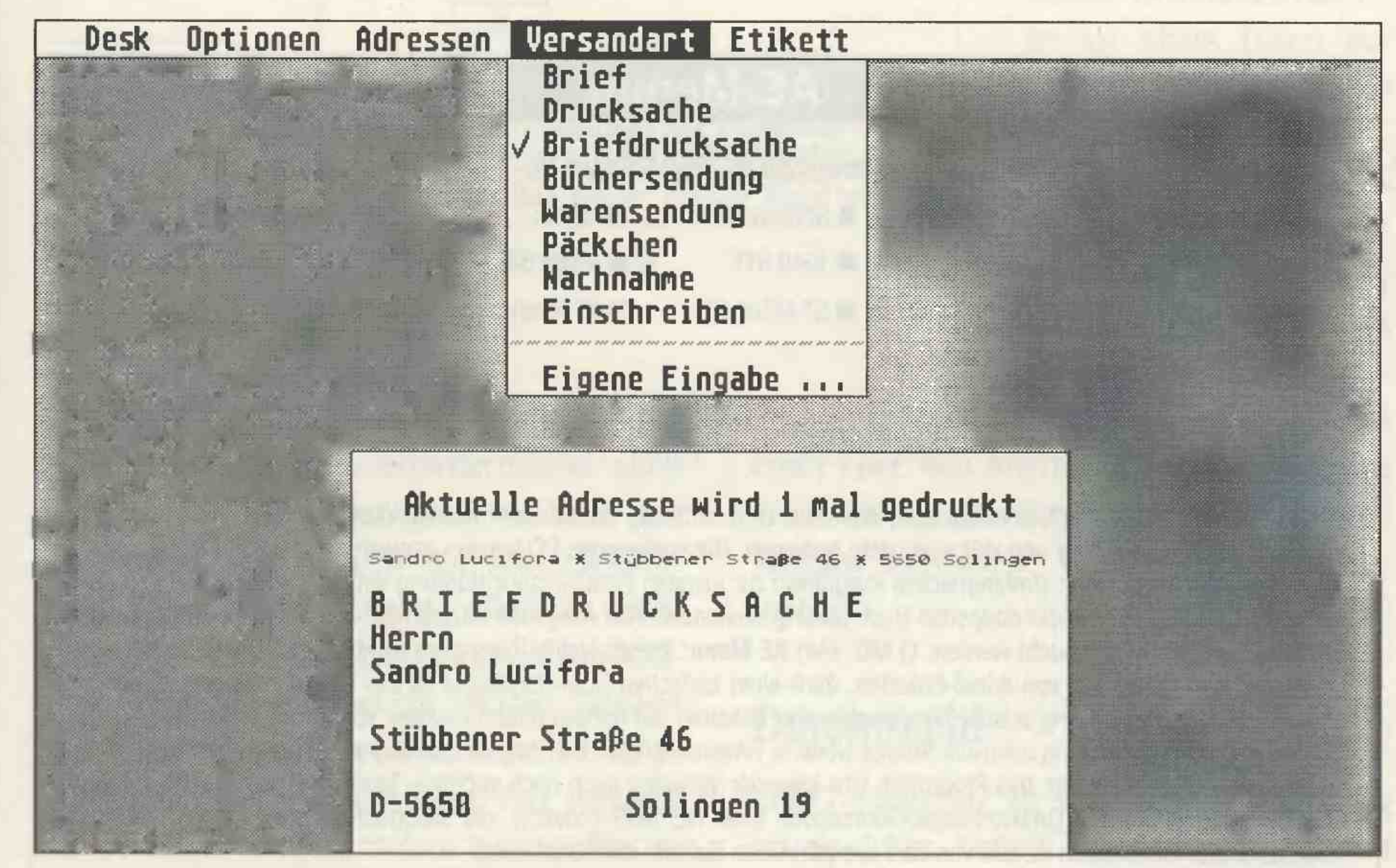



Abb. 1: Mit AE-Menue lassen sich Briefe im Handumdrehen bedrucken.

## Notizarbeit

Die Auswahl des gewünschten Empfängers geschieht normalerweise durch Auswahl der in einer Auswahlbox dargestellten und zuvor geladenen Daten. Für die Auswahl genügt das Anklicken des entsprechenden Namens – nur dieser wird in der Auswahlliste dargestellt. Ich bin mir nicht sicher, wieviele Empfänger sich in der Box auflisten lassen, da bei mir ab dem 30. Eintrag unregelmäßig Programmabstürze auftraten. Es sind jedoch wahrscheinlich nicht mehr als 50 Einträge möglich.

Möchte man darüberhinaus weitere Daten benutzen, so empfiehlt sich das Anlegen einer weiteren Adreßdatei, die problemlos abgespeichert und jederzeit wieder zugeladen werden kann. Da ein Sortieren nach Namen oder Orten nicht stattfindet, ist eine manuelle Vorsortierung dringend zu empfehlen.

Selbstverständlich ist es auch möglich, eine Adresse direkt in eine Maske einzugeben. Diese wird sofort auf das Etikett übernommen. In der Liste kann jedes Element gelöscht oder editiert, das heißt, verändert werden. Das Format der Adreßlisten ist im

übrigen ein sehr geläufiges – die Daten werden jeweils durch ein Komma getrennt und in Gänsefüßchen eingegrenzt als ASCII-Zeichen abgelegt –, so daß man sie auch durch Export aus anderen Daten- oder Adreßbanken übernehmen könnte.

## Postleitzahlen

Eine Besonderheit bei der Vergabe der Postleitzahl sei noch erwähnt. Es werden an den 4 Stellen bei der Eingabe nur Zahlen zugelassen. Dahinter können optional zwei Zeichen für die Länderkennung eingegeben werden, die im Etikett dann, wie international üblich, vorangestellt erscheinen. Bei der Eingabe von '3457CH' erstellt das Programm also automatisch die korrekte Form: Es erscheint 'CH-3457'.

## Druck

Vor dem Ausdruck sollte man sich über die Größe und die Druckposition im klaren sein. Diese beiden Parameter lassen sich innerhalb des Programms beeinflussen und gewährleisten den Ausdruck sowohl von Mikroetiketten für den Versand von Miniatur-Liebesbriefchen als auch den Ausdruck von Großetiketten für den Versand von kiloschweren Paketen. Für das Versenden von Briefen oder Objekten an die gleiche Adresse können die Etiketten auch mehrfach ausgedruckt werden – auf demselben Blatt versteht sich. Ausschneiden, aufkleben, fertig.

## Druckeranpassung

Der Druckvorgang ist an einen 24-Nadeldrucker von NEC angepaßt, sollte aber, da nicht grafisch orientiert, auch auf den meisten anderen Druckern laufen. Es ist aber auch möglich, die INF-Datei mit einem Texteditor entsprechend zu bearbeiten, um eine Anpassung an den jeweiligen Drucker vorzunehmen. Die Bedeutung der einzelnen Zeilen wird in der dem Programm beiliegenden Anleitung beschrieben.

## Fazit

Ein Programm, das hält, was es verspricht. Trotz einiger Probleme bei der Auswahl aus größeren Dateien durchaus zu empfehlen, zumal es überaus einfach zu bedienen ist. ep/kuw

Abb. 2: Aus der Adressenliste läßt sich die gewünschte Adresse einfach anklicken.




Abb. 3: Die Adresse wird einfach in einer Dialogbox eingegeben.




Abb. 4: Für PD-Software ungewöhnlich: Der Autor unterhält eine eigene Hot-Line.

## AE-Menue

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Sandro Lucifora, Stübbener Str.46, 5650 Solingen 19 | | | |
| **Status:** | □ Public Domain | ■ Shareware | **Sprache:** | deutsch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | ■ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | ■ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | □ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | keine | | | |

**Disk J178**

**Adam:** Adam, der Ahnen-Daten-Manager, dient zur Unterstützung der Ahnen- und Familienforschung. Adam verfügt über eine GEM-Oberfläche und läßt sich leicht bedienen. Die vorliegende PD-Version verwaltet bis zu 100 Personen. (s/w) **Haushaltsabrechnung:** Umfangreiches Programm zur privaten Haushaltsbuchführung auf dem Atari ST. Bei den Buchungen wird das Prinzip der doppelten Buchführung verwendet: Alle Ausgaben müssen auf ein Konto gebucht und auf einem Gegenkonto abgebucht werden. (1 MB, s/w) **AE Menu:** Dieses kleine Programm dient als einfache Adreßverwaltung und zum Bedrucken von Adreß-Etiketten; dank einer einfachen GEM-Oberfläche ist das Programm leicht zu bedienen. Die Druckeranpassung erlaubt die Ausgabe der Etiketten auf nahezu jedem Drucker. (S) **Uhren & Kalender:** Eine kleine Programmsammlung inklusive Source-Code in Omikron.BASIC. Die Programme verwandeln den Atari ST in eine bildschirmgroße Analoguhr, das Programm Uhr-Kalender verwaltet auch noch wichtige Termine. (s/w) ST-DOS: Hierbei handelt es sich um den Omikron-Basic-Sourcecode einer MS-DOS-Imitation, die besonders sinnvoll im Omikron-Basic-Interpreter einzusetzen ist und von dort aus zahlreiche Befehle ausführen kann.

# xEDIT

## Kleiner Editor ganz groß!

**Schon wieder ein neuer Editor? Die gibt's doch wie Sand am Meer... So werden vielleicht einige unter den Lesern denken. Tatsächlich gibt es sowohl im Bereich kommerzieller Produkte als auch im PD- und Shareware-Markt eine Vielzahl von Texteditoren, von denen jeder seine eigene treue Fan-Gemeinde hat.**

Bereits vor einiger Zeit ist auf der PD-Diskette J124 das Programm 'xEDIT' von Alexander Gröpl erschienen, das nun in der neuen überarbeiteten und erweiterten Version 1.6 vorliegt und bereits nach wenigen kritischen Blicken einen ausgesprochen positiven Eindruck hinterläßt. Grund genug für uns, xEDIT hier ausführlicher vorzustellen.

### Zur Vorgeschichte

xEDIT hat bereits eine lange Entwicklungszeit hinter sich und kann nicht zuletzt deshalb als ausgereiftes Programm angesehen werden. Vor etwa zwei Jahren begann der Programmierer in Ermangelung eines brauchbaren Programms mit der Erstellung eines den eigenen Bedürfnissen angepaßten Editors. Dieser wurde dann im Laufe der Zeit immer wieder erweitert und den Wünschen und Erfordernissen auch anderer Anwender angeglichen. Dabei ließ Alexander Gröpl jedoch nie sein eigentliches Ziel aus den Augen, nämlich einen einfach zu bedienenden und vor allem kleinen Editor zu entwickeln. 'Klein' bezieht sich dabei auf den Speicherbedarf, und in der Tat ist dieser noch heute mit weniger als 50 KByte ausgesprochen gering. Was in diesen offenbar hochoptimierten Programmcode an Funktionalität gepackt wurde, wird so manchen professionellen Programmierer sicherlich erblassen lassen. Möglich wurde es durch reine Assembler-Programmierung.

Abb. 1: Der 'Mini-Editor' xEdit von Alexander Gröpl.

### Umfang

Das xEDIT-Programmpaket besteht aus dem eigentlichen Editor und einem Installationsprogramm, mit dessen Hilfe man eine Konfigurationsdatei erstellen kann, die vom Editor beim Start geladen und ausgewertet wird. Nicht verwirren lassen sollte man sich von der Extension dieser Datei. Obwohl sie RSC lautet, beinhaltet das File vor allem Daten zur Konfiguration, wie zum Beispiel Bildschirmzeichensätze, Tastenbelegungen und Menü-Einstellungen. In einer späteren Version wird es vielleicht einmal möglich sein, beim Starten des Programms aus einer Liste von mehreren RSC-Dateien eine auszuwählen, die für die gerade zu lösende Aufgabe besondere Voreinstellungen beinhaltet.

### Durchdacht

xEDIT kann bis zu acht Texte gleichzeitig im Speicher halten. Um einen möglichst großen Textausschnitt auf dem Bildschirm darstellen zu können, wurde auf die sonst üblichen GEM-Fenster verzichtet. Trotzdem können zwei Texte zugleich betrachtet werden, indem der Bildschirm horizontal in zwei Bereiche aufgeteilt wird, deren Größe dann mit der Maus auch noch frei bestimmt werden kann.

Die Steuerung des Programms erfolgt grundsätzlich mit Hilfe einer GEM-Menüleiste; nahezu alle wichtigen Optionen sind zusätzlich aber auch über Tastaturkommandos erreichbar.

xEDIT arbeitet mit einem eigenen Zeichensatz, der sich vom Original-Atari-Font vor allem dahingehend unterscheidet, daß die relativ selten benötigten hebräischen Sonderzeichen durch die von PCs bekannten und von allen gängigen Druckern unterstützten Linienmuster zum Zeichnen von Umrahmungen ersetzt wurden. Zudem ist der Zeichensatz neben der Standardgröße auch in zwei kleineren Formaten verfügbar, die es ermöglichen, weitaus mehr Zeichen auf dem Bildschirm darzustellen. Zusätzliche Flexibilität ist gegeben, weil mit Hilfe des Installationsprogramms jedes Zeichen selbst definiert werden kann.

### Moduswechsel

Da xEDIT ursprünglich von einem Programmierer zur Programmentwicklung geschrieben wurde, später jedoch aufgrund von zusätzlichen Anforderungen der Anwender auch für einfache Textverarbeitungsaufgaben erweitert wurde, bietet das Programm zwei Modi an, den sogenannten 'Sourcecode'-Modus und den Dokument-Modus. Während ersterer im wesent-

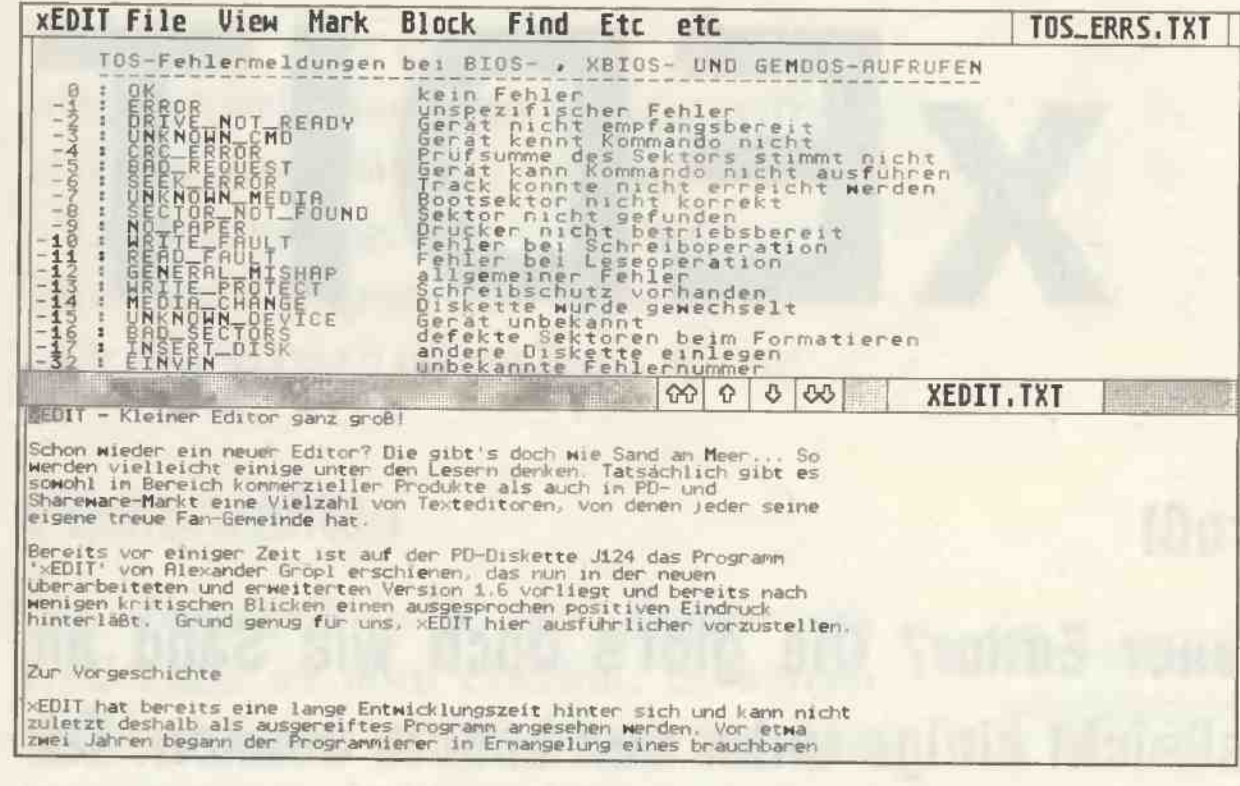



Abb. 2:

Texte lassen sich – in unterschiedlichen Fontgrößen – in mehreren Fenstern editieren.

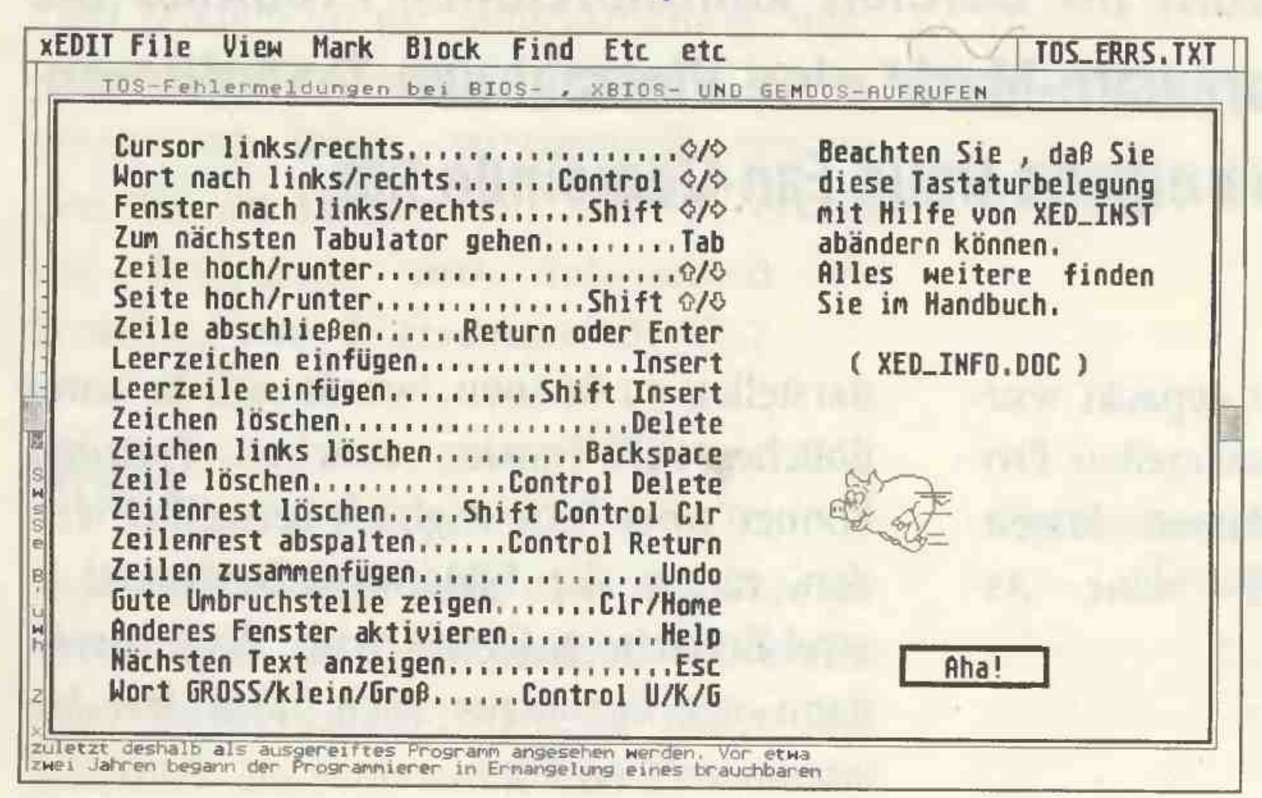



Abb. 3:

Wer einmal die Übersicht verliert, dem hilft diese Dialogbox auf die Sprünge.

lichen zeilenorientiert arbeitet, stehen für andere Dokumente auch Funktionen bereit, die einen manuellen Textumbruch unterstützen. So kann man Wörter mit 'Soft'-Trennungen versehen und sich geeignete Umbruchstellen suchen lassen. Dabei wird – sofern dies vom Drucker standardmäßig angeboten wird – sogar Proportionalschrift unterstützt.

xEDIT bietet die üblichen Funktionen zur Steuerung des Cursors und zur Eingabe des Textes an. Die dafür gewählten Tastaturkommandos entsprechen zwar nicht in allen Punkten den von anderen Programmen gewohnten 'Standards', doch ist dies kein Problem, denn mit dem Konfigurationsprogramm kann jede der Tastenfunktionen neu belegt werden. Auf diese Weise kann man sich sehr leicht seine eigene gewohnte Arbeitsumgebung schaffen, in der alle Tastencodes so funktionieren, wie man es vielleicht schon von anderen Programmen her gewohnt ist.

## Wer suchet, der findet

Zu einem richtigen Editor gehören heute natürlich auch Funktionen zum Suchen und Ersetzen von Zeichenfolgen. Klar, daß sie deshalb auch bei xEDIT vorhanden sind. In der Dialogbox zur Eingabe von Such- und Ersetztexten ist jedes beliebige Zeichen des Zeichensatzes benutzbar. Sollte es nicht auf der Tastatur verfügbar sein, so kann man es in einer in die Dialobox integrierten Zeichenübersicht durch Anklicken mit der Maus auswählen. Eine ähnliche Übersicht zur Eingabe von Sonderzeichen erscheint übrigens auch immer dann, wenn während der Texteingabe die rechte Maustaste betätigt wird.

Beim Suchen ist es möglich, zwischen Groß- und Kleinschrift unterscheiden zu lassen. Die Ersetze-Funktion fragt auf Wunsch bei jeder Fundstelle zur Sicherheit nochmals nach, ob der Text wirklich ausgetauscht werden soll.

## Blockfunktionen

Beim Bearbeiten von Programmen oder sonstigen Texten kommt es natürlich immer wieder einmal vor, daß ganze Textabschnitte verschoben, kopiert oder gelöscht werden sollen. xEDIT bietet dazu seine Unterstützung an, die Funktionen finden sich im Block-Menü. Einschränkend sei hier angemerkt, daß Zeilen nur als ganzes in einen Block aufgenommen werden können. Es ist also nicht möglich, nur einen Teil einer Zeile mit Hilfe von Blockfunktionen zu kopieren. Der Entwickler hat hier jedoch bereits eine Änderung in Aussicht gestellt. Bei der Programmerstellung ist die Einschränkung ohnehin nicht tragisch, da es nur selten vorkommt, daß man Teile von Zeilen blockweise bearbeiten will.

## Faltig

Eine ganz besondere Eigenschaft von xEDIT, die man in der Regel sogar bei kommerziellen Produkten vergeblich sucht, verbirgt sich hinter dem englischen Begriff 'Folding'. 'Fold' ist – unter anderem – die Falte, und wer nun vermutet, das Programm weise aufgrund seines Alters schon Falten in der Benutzeroberfläche auf oder der Anwender würde bei Benutzung von xEDIT Sorgenfalten bekommen, liegt vollkommen daneben. Es ist vielmehr möglich, Textabschnitte in ebensolchen 'Falten' quasi zu verstecken.

Bei längeren Programmen oder Dokumenten verbringt man oft viel mehr Zeit mit dem Durchscrollen der vielen Zeilen als mit der eigentlichen Arbeit. Insbesondere Programmabschnitte, die schon seit Wochen fertig sind und nicht mehr geändert werden müssen, sind oft im Wege. xEDIT erlaubt es nun, diese als Block zu markieren und einzuklappen, also hinter einer einzelnen Zeile zu verbergen. Diese wird am Bildschirmrand mit einem besonderen Zeichen gekennzeichnet, so daß man stets erkennen kann, wo verborgene Textabschnitte sind. Diese können jederzeit mit einem Doppelklick oder einem Tastaturkommando wieder hervorgeholt werden und erscheinen dann in ihrer ursprünglichen Größe, bis sie mit einem weiteren Doppelklick wieder versteckt werden. Die Größe einer 'Falte' ist nicht begrenzt.

Wenn der Text vom Arbeitsspeicher in eine Datei geschrieben wird, so erstellt xEDIT eine ganz normale ASCII-Datei, in der alle vorher gefalteten Blöcke in voller Größe erscheinen, denn ansonsten wäre beispielsweise eine Bearbeitung eines solchen Files mit einem Compiler nicht möglich. Zusätzlich jedoch wird eine Hilfsdatei angelegt, in der die Folding-Struktur sowie die aktuelle Position des Cursors gesichert werden. xEDIT benutzt diese dann beim nächsten Einlesen der Textdatei, um die alte Folding-Struktur wiederherzustellen.

Sollten die zusätzlichen Dateien Sie stören, weil sie Platz im Inhaltsverzeichnis der Diskette oder Festplatte beanspruchen, so können Sie xEDIT bitten, diesen automatisch das Attribut 'Hidden File' zu geben. Dabei handelt es sich um eine Eigenschaft des GEMDOS, die es ermöglicht, 'versteckte Dateien' anzulegen, die nicht im Directory erscheinen, sehr wohl aber gelesen werden können.

## Marken und Merker

Es können bis zu sechs Markierungen in den im Speicher befindlichen Texten plaziert werden. Mit einem Tastendruck gelangt man jederzeit an die so festgelegten Stellen zurück, wobei der betreffende Text dafür ins 'Fenster' geholt wird, wenn er gerade nicht dort sein sollte. Um zwischen den acht Texten auswählen zu können, bietet das Menü 'View' eine Liste der zugehörigen Dateinamen an. Die Escape-Taste erlaubt zudem das Wechseln von einem Text in den nächsten.

Beim Verlassen des Editors wird dem aufrufenden Programm ein Rückgabewert übergeben. Auf diese Weise kann xEDIT bequem in eine Shell-Umgebung eingebunden werden und erlaubt es, daß der Compiler von der Shell automatisch nach dem Verlassen des Editors gestartet wird. Auch kann xEDIT beim Starten eine Parameterliste auswerten. Dies ist nützlich, wenn bei einem Übersetzerfehler der Cursor automatisch in einer fehlerhaften Programmzeile der dann ebenfalls per Parameter übergebenen Quelltext-Datei landen soll. Diese kleinen Details mögen zwar auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, tragen jedoch im täglichen 'Computerleben' ganz erheblich zum Komfort bei der Arbeit bei.

## Textverarbeiter

Im Dokument-Modus können, wie oben bereits erwähnt, mit Hilfe von halbautomatischen xEDIT-Funktionen Texte so umgebrochen werden, daß sie von Druckern, die Proportionalschrift beherrschen, selbständig im Blocksatz ausgedruckt werden können. Druckersteuerzeichen definiert man mit dem xEDIT-Installationsprogramm. Mit dessen Hilfe ist es auch möglich, Tasten mit Makros zu belegen, um beispielsweise häufig verwendete Wörter oder Floskeln nicht jedesmal neu eintippen zu müssen.

In punkto Geschwindigkeit kann xEDIT mit kommerziellen Produkten wie Tempus 2 und Edison zwar nicht mithalten, doch im täglichen Gebrauch wird man deren extreme Leistung wohl auch nicht unbedingt benötigen. Die Arbeitsgeschwindigkeit von xEDIT ist jedenfalls als gut zu bezeichnen.

Abb. 4: Wer einmal einen bestimmten Abschnitt eines Textes gesucht hat, der wird eine mächtige Suchen/Ersetzen-Funktion zu schätzen wissen.

xEDIT läuft in der mittleren und der hohen Standardauflösung des ST und bietet dabei für Besitzer von Blitter-losen STs einen einschaltbaren und eingebauten 'Software-Blitter' an, der die Bildschirmausgaben beschleunigt. xEDIT versteht sich jedoch auch mit Großbildschirmen und läuft in der gegenwärtigen Version in höherauflösenden monochromen Betriebsarten. Sogar TT-Benutzer müssen auf xEDIT erfreulicherweise nicht verzichten – eine Eigenschaft, die nicht nur im PD- und Shareware-Bereich noch nicht ganz selbstverständlich ist.

## Handbuch

Zu xEDIT gibt es eine ausführliche Anleitung, die – wie im PD- und Shareware-Bereich üblich – auf der Diskette mitgeliefert wird. Eine Besonderheit ist jedoch, daß sie als TeX-Quelltext vorliegt. Leser des Atari Journals werden dank unseres TeX-Kurses sicherlich keine Probleme haben, das TeX-File mit einem TeX-Übersetzer in eine DVI-Datei zu verwandeln, die dann ausgedruckt ein ausgesprochen übersichtliches und inhaltlich gut geschriebenes Handbuch ergibt. Wer nicht über TeX verfügt oder es einfach nicht mag, kann die TeX-Datei trotzdem lesen. Die wenigen TeX-Kommandos stören kaum. Im übrigen ist das Programm selbst so übersichtlich gestaltet, daß die Bedienung fast intuitiv und ohne langwieriges Studium des Manuals erlernbar ist. Während im Programm Menüs und Dialogboxen in englischer Sprache gehalten sind, um kurze und prägnante Texte zu gewährleisten, wurde das Manual in Deutsch abgefaßt.

xEDIT ist ein Shareware-Programm und wird von Alexander Gröpl ständig weiterentwickelt. Im Handbuch fordert er die Benutzer von xEDIT sogar auf, Wünsche für zukünftige Versionen an ihn heranzutragen, um so zur Verbesserung selbst beizutragen. Außer von den bekannten Bezugsquellen kann man die jeweils aktuelle Version von xEDIT, zur Zeit V1.6, auch vom Autor selbst gegen Zusendung eines frankierten Rückumschlags und einer Leerdiskette erhalten. Wer xEDIT regelmäßig benutzt, sei hier daran erinnert, daß sich der Autor den Shareware-Beitrag von nur 20,- DM redlich verdient hat. Tragen Sie also dazu bei, daß Programme wie xEDIT entstehen können und für die Allgemeinheit erhalten bleiben. ost/kuw



**xEDIT 1.6**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Programmautor:** | Alexander Gröpl, Pilgerstr. 10, 6710 Frankenthal | | | |
| **Status:** | ■ Public Domain | □ Shareware | **Sprache:** | englisch |
| **Rechner-Modell:** | ■ 1040 / Mega ST | ■ 1040 STE | ■ Mega STE | ■ Atari TT |
| **Auflösung:** | ■ ST Hoch (s/w) | ■ ST Mittel (f) | □ ST Niedrig (f) | ■ Sonstige |
| **Besonderheiten:** | Großbildschirmfähig | | | |

**Disk J124**

**Arrange.GFA:** Konvertiert GW-Basic-Programmen in GfA-Basic. **xEdit:** Kleiner, schneller Editor. (s/w) **Codierer:** Verschlüsselt Dateien. (s/w) **DivPatch:** Ändert die Einstellungen Ihres Computers. (s/w) **Drucky:** Konfiguriert Ihren Drucker. (s/w) **FontInfo:** Dieses TTP-Programm informiert über GEM-Fonts. **Fuß2End:** Verwandelt Fuß- in Endnoten. (s/w) **Hercules:** Konvertiert Hercules-Grafiken in das Doodle-Format. (s/w) **Kalender:** Programm zur Ausgabe eines kompakten Jahres-Kalenders. (s/w) **Label.IBM:** Zwei kleine Utilities zum Druck von Disklabels. (s/w) **MacText:** Konvertiert Macintosh-ASCII- in ST-ASCII-Format. (s/w) **MouseDir:** MouseDir zeigt dem Mauszeiger endlich einmal, wo's langgeht. **No-Klick:** Schaltet den Tastaturklick ab. **PC Format:** Formatiert Disketten im MS-DOS-Fomat. **Proco:** Kopiert kopiergeschützte Disketten. **ScanCode:** Erstellt ScanCodes für Videorecorder. (s/w) **SetTime:** Stellt Datum und Uhrzeit. (s/w)




## Folge 4

**Willkommen zum vierten Teil unseres TeX/LaTeX-Einführungskurses. Diesmal dreht sich bei uns alles um die Mathematik, genauer noch um das Schreiben und Ausdrucken von mathematischen und sonstigen Formeln mit Hilfe von TeX.**

TeX wurde – wie bereits in der ersten Folge angedeutet – von Donald Knuth vorrangig mit der Intention entwickelt, wissenschaftlichen Autoren das Gestalten ihrer eigenen Texte zu ermöglichen. Knuth hat als 'Computer Science'-Professor (entspricht im wesentlichen unserer Informatik) dabei natürlich nicht zuletzt an das sehr mühsame Setzen von mathematischen Formeln gedacht. Bei herkömmlichen Textverarbeitungssystemen fehlen zum einen normalerweise die vielen (berüchtigten) mathematischen Sonderzeichen und griechischen Buchstaben, zum anderen erlauben sie oftmals nicht das freie Positionieren der einzelnen Buchstaben und Symbole, was aber bei halbwegs komplexen Formeln unerläßlich ist. Wer schon einmal eine Formel mit 1st-Word Plus gesetzt hat, weiß davon ein Lied zu singen.

## Signum!

Auf dem Atari-Sektor erregte 1986 ein Programm namens Signum! Aufsehen, das bis heute als Klassiker noch viele Benutzer erfreut und demnächst in einer erweiterten und modernisierten Version 3 neu aufgelegt wird. Es erlaubt dank des mitgelieferten mathematischen Zeichensatzes und der punktgenauen Positionierung der einzelnen Buchstaben und Symbole ein flexibles Gestalten der Formeln. Nicht verschwiegen werden darf jedoch, daß jede einzelne Formel sehr viel Mühe bereitet. Spätere Änderungen werfen zudem Probleme auf.

TeX und LaTeX gehen hier einen anderen Weg. Als Programmiersprache konzipiert, bieten sie quasi eine Beschreibungssprache für Formeln an, die dann vom TeX-Compiler automatisch in optimal aussehende Formeln umgesetzt werden. Auch stehen praktisch alle benötigten Sonderzeichen und griechischen Buchstaben (sowohl Groß- als auch Kleinschrift) zur Verfügung.

**Abbildung 1: Griechische Sonderzeichen**

**Griechische Kleinbuchstaben:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| $\alpha$ | \alpha | $\iota$ | \iota | $\varrho$ | \varrho |
| $\beta$ | \beta | $\kappa$ | \kappa | $\sigma$ | \sigma |
| $\gamma$ | \gamma | $\lambda$ | \lambda | $\varsigma$ | \varsigma |
| $\delta$ | \delta | $\mu$ | \mu | $\tau$ | \tau |
| $\epsilon$ | \epsilon | $\nu$ | \nu | $\upsilon$ | \upsilon |
| $\varepsilon$ | \varepsilon | $\xi$ | \xi | $\phi$ | \phi |
| $\zeta$ | \zeta | $o$ | o | $\varphi$ | \varphi |
| $\eta$ | \eta | $\pi$ | \pi | $\chi$ | \chi |
| $\theta$ | \theta | $\varpi$ | \varpi | $\psi$ | \psi |
| $\vartheta$ | \vartheta | $\rho$ | \rho | $\omega$ | \omega |

**Griechische Großbuchstaben:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| $\Gamma$ | \Gamma | $\Xi$ | \Xi | $\Psi$ | \Psi |
| $\Delta$ | \Delta | $\Pi$ | \Pi | $\Omega$ | \Omega |
| $\Theta$ | \Theta | $\Sigma$ | \Sigma | | |
| $\Lambda$ | \Lambda | $\Upsilon$ | \Upsilon | | |

## Moduswechsel

Um eine Formel setzen zu können, muß man innerhalb des Textes von dem normalen Fließtext-Modus in den speziellen Mathematik-Modus umschalten. Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten: soll die Formel innerhalb einer Textzeile stehen, so brauchen Sie den mathematischen Ausdruck nur in Dollarzeichen einzuschließen. Das erste Zeichen eröffnet den Mathematik-Modus, das zweite beendet ihn wieder. Aus diesem Grunde ist es übrigens auch nicht möglich, im normalen Textmodus das Dollarzeichen als solches zu benutzen. Benötigen Sie es trotzdem, so stellen Sie einfach einen Backslash ('\') voran, um anzudeuten, daß kein Moduswechsel gewünscht wird, sondern vielmehr das $-Zeichen selbst im Text stehen soll.

Will man, wie es in mathematischen Büchern und Artikeln oft der Fall ist, seine Formel abgesetzt von dem vorangehenden und nachfolgenden Text als eigenen Block gesetzt haben, so benutzt man die Kommandos \begin{displaymath} zum Umschalten in den Mathe-Modus und \end{displaymath} später zum Zurückschalten. Wenn Ihnen dieser Ausdruck zu lang ist, können Sie auch die Abkürzungen '\[' und '\]' benutzen.

## Formeln

Formeln werden nun teilweise einfach mit den entsprechenden Zeichen auf der Tastatur ausgedrückt, teilweise aber auch über spezielle TeX-Kommandos. Als Multiplikationszeichen nimmt man den in allen gängigen Programmiersprachen ebenfalls dafür eingesetzten Stern '*', für Addition und Subtraktion entsprechend '+' und '-'. Für Brüche können Sie zum einen den Schrägstrich verwenden, der dann auch als sol-

**Abbildung 2: Formel Beispiele**

$$f(x) = sin(x)\,cos(x) + \frac{ln\,x}{x+1} \tag{1}$$

$$sin\frac{\alpha}{2} = \pm\sqrt{\frac{1 - cos\,\alpha}{2}} \tag{2}$$

$$p(\omega_i|x) = \frac{p(x|\omega_i)\,P(\omega_i)}{\sum_{j=1}^{s} p(x|\omega_j)\,P(\omega_j)} \qquad i = 1, \ldots, s \tag{3}$$

$$\mathcal{F}(f(x)) = \int\limits_{-\infty}^{+\infty} f(x)\,e^{-2\pi iux}\,dx \tag{4}$$

$$S = \underbrace{\sum_{i=1}^{n} k}_{\frac{1}{2}n\,(n+1)} + \prod_{i=1}^{n} k^2 \tag{5}$$

$$p(x) = \int_{-\infty}^{+\infty} \overbrace{\frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}\frac{(x-\mu)^2}{\sigma^2}}}^{Normalverteilung} dx \tag{6}$$

**Listing 1: Der TeX-Quelltext zu Abbildung 2**

```
% TeX-Kurs Folge 4 (Beispiel 1)
% von Oliver Steinmeier, Atari Journal 12/91

\documentstyle[12pt]{article}
\begin{document}

\begin{equation}  % Formel 1
f(x) = sin(x)\,cos(x) + \frac{ln\,x}{x+1}
\end{equation}

\begin{equation}  % Formel 2
sin\frac{\alpha}{2} = \pm \sqrt{\frac{1 - cos\,\alpha}{2}}
\end{equation}

\begin{equation}  % Formel 3
p(\omega_i|x) = \frac{p(x|\omega_i) P(\omega_i)}
                    {\sum_{j=1}^{s}p(x|\omega_j) P(\omega_j)}
      ~~~ i = 1, \ldots, s
\end{equation}

\begin{equation}  % Formel 4
{\cal F}(f(x)) = \int\limits_{-\infty}^{+\infty}
                   f(x)\,e^{-2\pi iux}\,dx
\end{equation}

\begin{equation}  % Formel 5
S = \underbrace{\sum_{i=1}^{n}k}_{\frac{1}{2}n\,(n+1)} +
    \prod_{i=1}^{n}k^2
\end{equation}

\begin{equation}  % Formel 6
p(x) = \int_{-\infty}^{+\infty}
          \overbrace{ \frac{1}{\sigma \sqrt{2\pi}}
                      e^{-\frac{1}{2}
                      \frac{(x-\mu)^2}{\sigma^2}}
          }^{Normalverteilung}
      \,dx
\end{equation}

\end{document}
```

cher gesetzt wird. Bei größeren Termen im Zähler oder Nenner wird der Übersichtlichkeit halber ein horizontaler Bruchstrich vorgezogen. Diesen erhält man mit Hilfe der TeX-Funktion \frac (für Fraction, engl. 'Bruch'). Zähler und Nenner werden jeweils in geschweiften Klammern als Parameter angefügt. Ein Beispiel: `$0.5 = 1/2 = \frac{1}{2}$`

In den geschweiften Klammern dürfen natürlich nicht nur einfache Zahlen stehen, sondern Sie können dort beliebig komplexe Terme angeben. Die Größe des Bruchstrichs und der einzelnen Zeichen wird von TeX automatisch so gewählt, daß die Formel den gängigen Richtlinien entsprechend gedruckt wird.

## Potenz und Index

Einfache Formelbuchstaben reichen den Mathematikern schon lange nicht mehr, um die Umwelt zu verwirren. Sie sind deshalb auf die Idee gekommen, diese noch mit den wildesten Indizes zu versehen. Diese werden in kleinerer Schrift an den Buchstaben angefügt. Bei TeX erreicht man dies durch das Befehlszeichen '_' (genannt 'Underscore'), dem man – wiederum in geschweiften Klammern – die Indexzeichen nachstellt. Auch hier ein Beispiel: Der TeX-Ausdruck `$H_{2}O$` liefert die chemische Formel für Wasser. Handelt es sich wie hier nur um einen einzelnen Buchstaben als Parameter für '_', so können die Klammern auch weggelassen werden. Zur Potenzierung wird ganz analog das Zeichen '^' mit nachgestelltem Ausdruck benutzt: Kreisfläche = `$\pi r^2$`. Hier sehen Sie auch gleich, wie man die zahlreichen griechischen Sonderzeichen, ohne die die Mathematik doch so farblos und übersichtlich wäre, in TeX benutzt. Im wesentlichen geht das einfach durch Angabe ihres Namens mit vorangestelltem Backslash, hier also '\pi' für das kleine 'Pi'. Abbildung 1 zeigt die Namen und das Aussehen der griechischen Buchstaben auf einen Blick.

## Klammerbeutel

Was wäre eine richtige mathematische Formel schon ohne 23 verschiedene Klammerebenen. Normale Klammern kann man einfach setzen; soll jedoch ein größerer Term, zum Beispiel ein ganzer Bruch, eingeklammert werden, so sollte die Größe der Klammern der Optik wegen sicherlich angepaßt werden. LaTeX stellt dafür die Kommandos \left und \right zur Verfügung. Diesen stellt man unmittelbar und ohne zusätzliche Klammern das Klammersymbol nach. Der zwischen \left und \right stehende Formeltext wird dann mit den gewählten Klammern eingerahmt. Neben den üblichen runden Klammern '(' und ')' dürfen Sie auch die eckigen und die geschweiften (hier aber bitte einen Backslash '\' voranstellen!) verwenden. Als Betragstrich dient das '|'-Zeichen.
Ein Beispiel: `$\left|\frac{x}{4}\right|$`

Anstatt nun mühsam weitere Formelelemente einzeln zu erklären, haben wir eine Reihe von Beispielen zusammengestellt, die Sie in Listing 1 als TeX-Quelltext finden. Das Ergebnis ist in Abbildung 2 zu sehen. Mit Hilfe dieser Formeln sollte es Ihnen leicht fallen, sich die Möglichkeiten des Formelsatzes weitgehend selbst zu erschließen.

## Formeln im Text

Formeln kann man in beliebigen Text-Stilen verwenden. Einzeln stehende Formeln werden automatisch durchnumeriert, wenn anstelle von 'displaymath' bei \begin und \end das Wort 'equation' (für Gleichung) angegeben wird. Im Article-Stil erfolgt die Numerierung fortlaufend durch den ganzen

**Listing 2: Der TeX-Quelltext zu Abbildung 3**

```
% TeX-Kurs Folge 4 (Beispiel 2)
% von Oliver Steinmeier, Atari Journal 12/91

\documentstyle[12pt,german]{article}
\sloppy                         % "schlampig" setzen
\parindent0pt                   % keine Einrückungen am Absatzanfang

\begin{document}
{\centering {\huge DAS ELEKTRISCHE FELD\\[1cm]}}

Die elektrostatische Kraft zwischen zwei Körpern mit den Ladungen
$Q_1$ und $Q_2$ kann als Fernwirkung vorgestellt werden, die
irgendwie den Abstand zwischen den Körpern überbrückt.
Fruchtbarer ist aber die Feldvorstellung: Die Ladung setzt den
umgebenden Raum in einen Spannungszustand, der {\em
elektrostatisches Feld} genannt wird; dieses Feld am Ort der {\em
anderen Ladung} ist es, das auf sie die beobachtete Kraft ausübt.
Im Sinne dieses Bildes ist es zweckmäßig, die Größen im
Coulomb-Gesetz anders aufzuteilen:

\begin{equation}
K = \frac{1}{4\pi\varepsilon _0} \frac{Q_1}{r^2} r_0 * Q_2
\end{equation}

Hierin kann man $Q_2$ als die Probeladung auffassen, mit der man
das Feld an den verschiedenen Stellen $r$ um die Ladung $Q_1$
ausmißt, indem man die Kräfte $Q_2$ registriert.  Eine
Punktladung $Q$ erzeugt also um sich ein elektrisches Feld der
Feldstärke

\begin{equation}
E = \frac{1}{4\pi\varepsilon _0} \frac{Q_1}{r^2} r_0
\end{equation}

Allgemein: Wenn auf die (genügend kleine) Probeladung $Q$ an
einer Stelle $r$ die Kraft $K(r)$ wirkt, faßt man

\begin{equation}
E(r) := \frac{K(r)}{Q}
\end{equation}

als Feldstärke auf, die an der Stelle $r$ herrscht.

Im Raum seien nun an den Stellen $r_1$, $r_2$, \ldots~ Ladungen
$Q_1$, $Q_2$, \ldots~ angebracht.  Auf eine Probeladung $Q$ an der
Stelle $r$ übt die i-te dieser Ladungen die Kraft

\begin{equation}
K_i = \frac{1}{4\pi\varepsilon_0}
      \frac{Q \cdot Q_i}{\left|r - r_i\right|} r_{i0}
\end{equation}

aus ($r_{i0}$ Einheitsvektor in Richtung von $r$ nach $r_i$).
Die Gesamtkraft auf $Q$ ergibt sich durch vektorielle Addition:

\begin{equation}
K_i = Q \frac{1}{4\pi\varepsilon_0} \sum_{i=1}^{n}\frac{Q_i}
      {\left|r - r_i\right|^2} r_{i0}
\end{equation}

\end{document}
```

**Abbildung 3: Text mit Formeln.**

# DAS ELEKTRISCHE FELD

Die elektrostatische Kraft zwischen zwei Körpern mit den Ladungen $Q_1$ und $Q_2$ kann als Fernwirkung vorgestellt werden, die irgendwie den Abstand zwischen den Körpern überbrückt. Fruchtbarer ist aber die Feldvorstellung: Die Ladung setzt den umgebenden Raum in einen Spannungszustand, der *elektrostatisches Feld* genannt wird; dieses Feld am Ort der *anderen Ladung* ist es, das auf sie die beobachtete Kraft ausübt. Im Sinne dieses Bildes ist es zweckmäßig, die Größen im Coulomb-Gesetz anders aufzuteilen:

$$K = \frac{1}{4\pi\varepsilon_0} \frac{Q_1}{r^2} r_0 * Q_2 \qquad (1)$$

Hierin kann man $Q_2$ als die Probeladung auffassen, mit der man das Feld an den verschiedenen Stellen $r$ um die Ladung $Q_1$ ausmißt, indem man die Kräfte $Q_2$ registriert. Eine Punktladung $Q$ erzeugt also um sich ein elektrisches Feld der Feldstärke

$$E = \frac{1}{4\pi\varepsilon_0} \frac{Q_1}{r^2} r_0 \qquad (2)$$

Allgemein: Wenn auf die (genügend kleine) Probeladung $Q$ an einer Stelle $r$ die Kraft $K(r)$ wirkt, faßt man

$$E(r) := \frac{K(r)}{Q} \qquad (3)$$

als Feldstärke auf, die an der Stelle $r$ herrscht.
Im Raum seien nun an den Stellen $r_1$, $r_2$, … Ladungen $Q_1$, $Q_2$, … angebracht. Auf eine Probeladung $Q$ an der Stelle $r$ übt die i-te dieser Ladungen die Kraft

$$K_i = \frac{1}{4\pi\varepsilon_0} \frac{Q \cdot Q_i}{\left|r - r_i\right|} r_{i0} \qquad (4)$$

aus ($r_{i0}$ Einheitsvektor in Richtung von $r$ nach $r_i$). Die Gesamtkraft auf $Q$ ergibt sich durch vektorielle Addition:

$$K_i = Q \frac{1}{4\pi\varepsilon_0} \sum_{i=1}^{n} \frac{Q_i}{\left|r - r_i\right|^2} r_{i0} \qquad (5)$$

Text, bei Book und Report für jedes Kapitel getrennt.

Die Größe der Formelbuchstaben wird von TeX jeweils passend zur eingestellten Zeichengröße gewählt. Auch hier muß man sich also um den optischen Gesamteindruck keine Sorgen machen.

## Präambel

Zwischen dem Befehl \documentstyle und dem eigentlichen Beginn des Textes, der mit \begin{document} angezeigt wird, kann man Kommandos einschieben, die den gewählten Textstil global, also für den ganzen Text, verändern. Man nennt diesen Teil des Dokuments 'Präambel'. Wenn Sie hier beispielsweise \parindent0pt eingeben, wird die Einrückung der ersten Zeile eines jeden Absatzes ausgeschaltet (genauer: auf null Punkte gesetzt). 'pt' ist eine Größenangabe und steht für 'points' (engl.: Punkte). In TeX und LaTeX können Maße in verschiedenen Einheiten angegeben werden. 'pt' ist nur eine davon. Für Europäer ist sicherlich die Spezifizierung in Zentimetern ('cm') oder Millimetern ('mm') in vielen Fällen am bequemsten. Wer lieber in Zoll (Inches) denkt, kann auch 'in' verwenden. Wir werden sowohl auf die Maßeinheiten als auch auf die Möglichkeiten der Layout-Manipulation in der nächsten Folge genauer eingehen.

In unserem zweiten Beispieltext (siehe Listing 2 und Abbildung 3) zeigen wir, wie man Text und Formeln kombiniert. Wir haben als Beispiel eine physikalische Erläuterung gewählt, die als Signum!-Dokument sicherlich vielen Lesern bekannt sein dürfte. Man findet es als SDO-Datei auf der Signum!-Diskette: Dort dient es ebenfalls als Beispiel für die Möglichkeiten des Formelsatzes.

Eine Tilde ' ~ ' fügt an der jeweiligen Stelle genau ein Leerzeichen ein. Hinter TeX-Befehlen, die eine Ausgabe erzeugen, ist es notwendig, ein solches Zeichen einzufügen, wenn zum nächsten Zeichen eine Lücke bestehen soll.

Damit verabschieden wir uns bis zum nächsten Mal. Wir werden dann unter anderem zeigen, wie man die Seitengestaltung den eigenen Bedürfnissen anpaßt und Tabellen erzeugen kann. ost/kuw

NEU

### MIDI – POWER 2

Neue Programme für Midi! Ideal für Einsteiger und Fortgeschrittene mit div. Editoren, zum Erstellen eigener Musikstücke, Gitarren-lernprogramm uvm. auf 6 Disk.

Freedrum2.5, Beep, Midiout, Midiplay, Guitarrack, Zu Midi, Bankload, Mididrum, Mididump uvm.

**Paket MS2 nur 30 DM**

NEU

### FREIZEIT-POWER

Sind Sie an Sport interessiert, planen Sie Ihren Urlaub oder eine Diät? Möchten Sie Ihren IQ testen und noch vieles mehr? Dann ist dieses Paket das Richtige für Sie. Auf 6 Disketten erhalten Sie eine Fülle von Freizeitprog..

**Paket FS1 nur 30 DM**

NEU

### HAUSHALT – POWER

Hier dreht es sich auf 6 Disketten rund um die Planung (Ihres) Haushaltes. Termine managen, CD's, Videos, Kassetten, Disks oder Dias verwalten, Rezepte bzw. Cocktails sammeln und archivieren, Telefonnummern speichern, Ihre Ausgaben bzw. Ihre KFZ-Kosten verwalten uvm.

Discothek, Stundenplan, Etat, Disk Manager, Kalender, Waschi, Rezept, Datebook, Dia-Manager, FW-Video, Notizblock, Alarm, Telefon, Termin, Wecker, Cardfile, Adress-Manager, Barcode, Brief, Bar uvm.

**Paket HS1 nur 30 DM**

NEU

### TEX – POWER

Dieses Paket beinhaltet das komplette TeX 2.0 Satz-System, das auf ATARI ST, TT und vielen Erweiterungen läuft. Da das Paket nach der Installation einen Speicherplatzbedarf von ca. 10 MB hat, ist eine Festplatte empfehlenswert. Weiterhin erhalten Sie Fonts für 9- u. 24-Nadler, Metafont (erzeugt Schriften in beliebiger Größe), Tex-Draw (professionelles Vektor-Zeichenprogrammen mit großer Funktionsvielfalt) und ZPCAD, ein CAD-Programm mit vielen Funktionen und ca. 100 KB Hilfstexten. Sie erhalten auf 11 Disketten ein prof. Satzsystem, daß im PD-Bereich seinesgleichen sucht.

**Paket TeX nur 50 DM**



### TOP – TEN – POWER

Sicherlich kennen Sie die Top-Ten PD-Hitparade aus diesem Heft. Bei uns können Sie die aktuellen Top-Ten Programme zusammengefaßt in diesem Paket bekommen.

**Paket TTP1 nur 25 DM**

NEU

### SCHUL – POWER 1

Dieses Paket (2 Disketten) ist für die Klassen 1 -6 konzipiert worden. Trainieren der Grundrechenarten und des kleinen und großen Einmaleins, spielerisches Abfragen von Geographie und Biologie Daten sind hiermit möglich.

Rechnen, Schlange, Tausend 1, Tiere, Welt, Artus, Euroquiz, PD-Zitat, ST-Plan, Memoria, Pauker uvm.

**Paket SLP 1 10 DM**

### SCHUL – POWER 2

richtet sich an die höheren Schulklassen und Studienanfänger. Außerdem ist es die idealle Ergänzung zu unserem Wissenschafts-Paket. Der Schwerpunkt dieser 6 Disketten liegt im naturwissenschaftlichen Bereich und der Schulplanung, aber auch angehende Sprachgenies finden hier Übungsmöglichkeiten. Dieses Paket ist nicht nur für Schüler sondern auch für Lehrkräfte interessant.

ADr-Text, Anwesend, Cityquiz, Another Plot, BPhysiker, Hyper, Maschbau, Rushes, Textsort, 1st Card Biologie, IMX-Word, Gift, Cyclus, Meiose, Mendel uvm.

**Paket SLP 2 30 DM**

## weitere Hard- und Software Produkte

### TDK Disketten

Auch im Bereich Datenträger achten wir natürlich auf einen hohen Qualitätsstandard. Deshalb kommen bei uns nur Marken-Disketten zum Einsatz, wie z.B. TDK MF2DD. Diese können wir Ihnen nun als Bulkware (zu 50 verpackt, o. Labels u. Aufdruck) zu einem sehr günstigen Preis anbieten:

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Stück | 12,90 DM |
| 50 | Stück | 60,00 DM |
| 100 | Stück | 115,00 DM |

**..Desktop Publishing**

| | |
|---|---|
| Calamus® V1.09N | 398,-- |
| ArtWorks | 398,-- |

Gestaltungshilfen zu Calamus®

Design Studio 'à la carte' 149,--

Gestaltungspaket für Speisekarten

**Sonderaktion!**

Neue Fonts für Ihren Calamus®
Jeder Font nur 30,--

| | |
|---|---|
| Bodona | Cochin |
| COMIC STRIP | Futur |
| Florence | Garamont |
| Metro light | Metro bold |
| Octave | PEKING |

**..Bildverarbeitung**

CHARLIE Scanner 548,--
Handy Scanner, 32 Graustufen Software mit Vektorteil

**..Mäuse**

| | |
|---|---|
| That's a Mouse | 79,-- |
| Logimouse Pilot | 85,-- |

**..Festplatten**

ProFile80, 80 MB 1.398,--

Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Fa. DMC

**..Festplatten**

| | |
|---|---|
| USD 52 MB | 1198,-- |
| USD 105 MB | 1498,-- |
| USD 210 MB | 2398,-- |

**..HD KITs**

für Mega STE/TT
48 MB 498,--
105 MB 1.148,--

**..Switchboxen**

| | |
|---|---|
| s/w – Color | 45,-- |
| ECL-VGA | 98,-- |

TT VGA-Großbildm.

**..Monitore**

| | |
|---|---|
| ProSreen TT | 1899,- |
| EIZO6500 | 2998,- |

**..mehr RAM STE**

| | |
|---|---|
| STE auf 2 MB | 220,-- |
| STE auf 4 MB | 435,-- |

**..Software**

| | |
|---|---|
| Kobold | 79,-- |
| Adimens 2.3 | 99,-- |
| 1ST Word+3.15 | 149,-- |
| DateAccess | 99,-- |
| Lückentext | 59,-- |

Sprachtrainingsprog.

Wenn Ihnen unsere Angebote zusagen, dann können Sie direkt bei einem der untenstehenden ST-TEAM Partnern bestellen. Entweder per Vorkasse (Schein, Scheck) oder per Nachnahme (gilt generell für telefonische Bestellungen). Die Versandkosten betragen bei Vorkasse 3,00 DM und für Nachnahmelieferungen 8,00 DM.
Mit jeder Bestellung erhalten Sie natürlich zusätzliche Informationen über unser weiteres Angebot (PD-Katalog, Hard- & Software). Diese können Sie auch alleine gegen Einsendung von 5,00 DM bekommen.

**IHR ST-TEAM PARTNER**

T.U.M. Soft- & Hardware GbR
Hauptstr. 67/PF. 1105
2905 Edewecht
☎04405/6809 Fax: 228

Duffner Computer
Habsburgerstr. 43
7800 Freiburg
☎0761/56433 Fax:551724

Schick EDV-Systeme
Hauptstr. 32a
8542 Roth
☎09171/5058-59 Fax: 5060

**Händleranfragen erwünscht!**
Wir suchen noch Partner für das ST-TEAM.
Bei Interesse rufen Sie einfach einen der o.g. Anbieter an.

# Kalkulieren mit K-Spread 4

## Folge 2

**Vor einem Monat haben wir an dieser Stelle erklärt, was eine Tabellenkalkulation ist und wie man sie einsetzen kann. Ein erstes Beispiel zeigte, wie leicht K-Spread 4 zu bedienen ist. Mit wenig Mühe kann man ein Arbeitsblatt konzipieren und eingeben, das dann aussagekräftige Ergebnisse liefert.**




Betrachten wir nochmals das am Ende der ersten Folge erstellte Arbeitsblatt zur Benzinkosten-Abrechnung. Anhand dieses Beispiels sollen nun zunächst noch einige Funktionen eingeführt werden.

### Summen

Ziehen Sie bitte – wie in Bild 1 dargestellt – eine Linie unter der Tabelle in Zeile 11. Im vorigen Monat haben wir erklärt, wie dies durch eine Kopieroperation erleichtert wird.

In der mit 'Start' überschriebenen Spalte A soll nun unterhalb dieser Linie der Anfangsstand des Kilometerzählers erscheinen. Da dieser bereits in Feld A4 steht, sofern die Eingaben in chronologischer Reihenfolge gemacht wurden, könnte man ihn nun natürlich kopieren. Damit würde jedoch nur der momentan in A4 stehende Wert nach A12 übertragen.

Da die Tabelle aber universell für alle möglichen Eingaben am unteren Rand eine Zusammenfassung liefern soll, benutzen wir statt des Copy-Kommandos eine sehr einfache Formel. Gehen Sie dazu mit dem Cursor auf das Feld A12, und speichern Sie dort die Formel =A4. Diese nimmt den in A4 gespeicherten Wert und schreibt ihn unverändert in die Zelle A12. Analog soll in B12 der Endstand des Kilometerzählers erscheinen. Und wie Sie sicherlich schon vermutet haben, erreichen wir dies mit der 'Formel' =B10.

In der Liter-Spalte soll in Zeile 12 die Benzinmenge ausgewiesen werden, die Ihr Auto für die Entfernung zwischen A12 und B12 benötigt hat. Diese errechnet sich natürlich als Summe der einzelnen Literangaben in dieser Spalte. Eine Möglichkeit, die Werte aufzuaddieren, wäre jetzt natürlich die explizite Formulierung mit dem Plus-Operator. Dies mag bei den sieben zu addierenden Werten noch machbar erscheinen, doch wir haben die Größe der Benzinkosten-Tabelle natürlich nur deshalb so gering gewählt, damit unser gesamtes Beispiel noch komplett ins Fenster paßt. Wenn Sie jedoch mit einer Tabelle alle Tankfüllungen eines Jahres verwalten wollen, so umfaßt das Arbeitsblatt sicherlich weitaus mehr Zeilen, und demzufolge müßten auch mehr Literangaben addiert werden. Aus diesem Grund gibt es eine spezielle Summenfunktion namens SUM, der in Klammern der Bereich angegeben werden muß, auf den sie sich beziehen soll.

Bei uns ist das die Spalte C von Zeile 4 bis 10, also in K-Spread-Notation C4:C10. Das Summenkommando lautet deshalb hier auch einfach =SUM(C4:C10).

Abbildung 1 zeigt die Tabelle in der momentanen Gestalt. In der Preis-Spalte soll nun der durchschnittliche Benzinpreis berechnet und in Feld D12 dargestellt werden. Nicht sinnvoll wäre es hier, einfach das arithmetische Mittel aller in den darüberliegenden Zeilen eingetragenen Werte zu bilden. Da sich jeder Preis auf eine andere Anzahl von getankten Litern bezieht, muß vielmehr ein gewichtetes Mittel gewählt werden. Die Gewichtung erfolgt mit dem Anteil der jeweils getankten Benzinmenge an der Gesamtmenge. Wir müßten also jeden Wert in Spalte D mit der in der gleichen Zeile in C stehenden Literzahl multiplizieren, das ganze aufaddieren und durch das Produkt aus Gesamtbenzinmenge und Zahl der Zeilen (hier 7) teilen. Was hier so kompliziert klingt, wird nach kurzem Nachdenken sicherlich klarer.

### Vereinfachung

Um diese Summenbildung zu vereinfachen, fügen wir in die Tabelle eine weitere Spalte ein, in deren Felder der Preis für die jeweilige Tankfüllung, also das Produkt aus Literzahl und Preis für diesen, eingetragen wird. Abbildung 2 zeigt das Ergebnis.

Um dieses zu erhalten, können Sie entweder den Bereich von E2 bis G11 mit der Maus markieren (invertieren) und anschließend bei gedrückter Maustaste eine Spalte weiter nach rechts verschieben, oder auch die Option 'Verschieben' des 'Blatt'-Menüs benutzen, die zudem über Control-M aufrufbar ist. Bei letzterer muß man die Bereichsangaben genau wie beim Kopieren in einem Eingabefeld im oberen Bildschirmbereich eingeben. Die Bezeich-

nungen der Spalten D und E sollten Sie gemäß unserem Bild abändern. Sodann können wir in der freigewordenen Spalte E die Formel =C4*D4 in Feld E4 speichern und in alle darunterliegenden Zellen kopieren. Die E-Spalte liefert Ihnen somit nun den Preis, den Sie an der Kasse der Tankstelle bezahlt haben. Natürlich wäre es genauso gut möglich gewesen, diesen einzugeben und daraus mit Hilfe der Literzahl den Preis pro Liter zu berechnen.

Datei Arbeiten Blatt Fenster Datenbank Druck Global Macro | KSpread v4.18

BENZIN2.SPD : 0

D12 : - : D0..D0 :

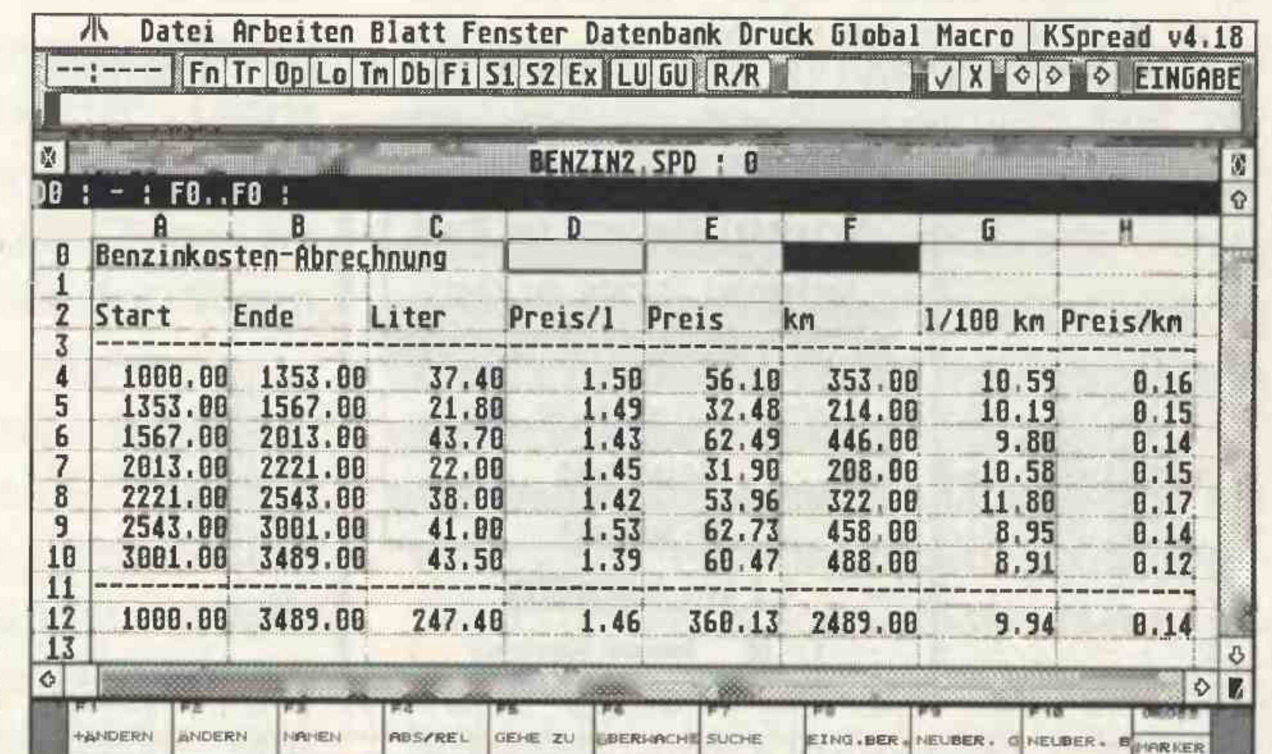
| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Benzinkosten-Abrechnung | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | Start | Ende | Liter | Preis/l | km | l/100 km | Preis/km | |
| 3 | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | |
| 4 | 1000.00 | 1353.00 | 37.40 | 1.50 | 353.00 | 353.00 | 1.00 | |
| 5 | 1353.00 | 1567.00 | 21.80 | 1.49 | 214.00 | 214.00 | 1.00 | |
| 6 | 1567.00 | 2013.00 | 43.70 | 1.43 | 446.00 | 446.00 | 1.00 | |
| 7 | 2013.00 | 2221.00 | 22.00 | 1.45 | 208.00 | 208.00 | 1.00 | |
| 8 | 2221.00 | 2543.00 | 38.00 | 1.42 | 322.00 | 322.00 | 1.00 | |
| 9 | 2543.00 | 3001.00 | 41.00 | 1.53 | 458.00 | 458.00 | 1.00 | |
| 10 | 3001.00 | 3489.00 | 43.50 | 1.39 | 488.00 | 488.00 | 1.00 | |
| 11 | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | |
| 12 | 1000.00 | 3489.00 | 247.40 | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |

F1 +ÄNDERN | F2 ÄNDERN | F3 NAMEN | F4 ABS/REL | F5 GEHE ZU | F6 ÜBERWACHE | F7 SUCHE | F8 EING.BER. | F9 NEUBER. G | F10 NEUBER. B | MARKER

Abb. 1:
Das Arbeitsblatt für das Beispiel einer Benzinkostenabrechnung.

## Relativitätstheorie

Wie Ihnen vielleicht schon aufgefallen ist, sind durch die Verschiebeaktion unsere Tabellenergebnisse scheinbar reichlich durcheinander geraten. In der Kilometer-Spalte – nunmehr F – stehen vermutlich negative Werte, und auch der Benzinverbrauch auf 100 km ist nun erstaunlich niedrig. Dies liegt in einer Eigenschaft der von uns in diesen Feldern verwendeten Formeln begründet. In Spalte F (ehemals E) wollen wir ja den in der gleichen Zeile stehenden Wert aus A von dem in Spalte B subtrahieren, um die zurückgelegte Entfernung zu ermitteln. Als wir diese Formel im vorigen Monat nach der einmaligen Eingabe in die sechs darunterliegenden Felder kopiert haben, machten wir uns die Eigenschaft von K-Spread zunutze, die Zeilenangaben in der Formel automatisch anzupassen. Diesmal hat K-Spread völlig selbständig die Spalten korrigiert, und wie man leicht nachprüfen kann, bestimmen die Felder in Spalte F nun die Differenz aus den Werten in Spalte C und B.


Datei Arbeiten Blatt Fenster Datenbank Druck Global Macro | KSpread v4.18

BENZIN2.SPD : 0

D0 : - : F0..F0 :

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Benzinkosten-Abrechnung | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | Start | Ende | Liter | Preis/l | Preis | km | l/100 km | Preis/km |
| 3 | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- |
| 4 | 1000.00 | 1353.00 | 37.40 | 1.50 | 56.10 | 353.00 | 10.59 | 0.16 |
| 5 | 1353.00 | 1567.00 | 21.80 | 1.49 | 32.48 | 214.00 | 10.19 | 0.15 |
| 6 | 1567.00 | 2013.00 | 43.70 | 1.43 | 62.49 | 446.00 | 9.80 | 0.14 |
| 7 | 2013.00 | 2221.00 | 22.00 | 1.45 | 31.90 | 208.00 | 10.58 | 0.15 |
| 8 | 2221.00 | 2543.00 | 38.00 | 1.42 | 53.96 | 322.00 | 11.80 | 0.17 |
| 9 | 2543.00 | 3001.00 | 41.00 | 1.53 | 62.73 | 458.00 | 8.95 | 0.14 |
| 10 | 3001.00 | 3489.00 | 43.50 | 1.39 | 60.47 | 488.00 | 8.91 | 0.12 |
| 11 | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- | -------- |
| 12 | 1000.00 | 3489.00 | 247.40 | 1.46 | 360.13 | 2489.00 | 9.94 | 0.14 |
| 13 | | | | | | | | |

F1 +ÄNDERN | F2 ÄNDERN | F3 NAMEN | F4 ABS/REL | F5 GEHE ZU | F6 ÜBERWACHE | F7 SUCHE | F8 EING.BER. | F9 NEUBER. G | F10 NEUBER. B | MARKER

Abb. 2:
Das erweiterte Beispiel mit Summenfunktion.

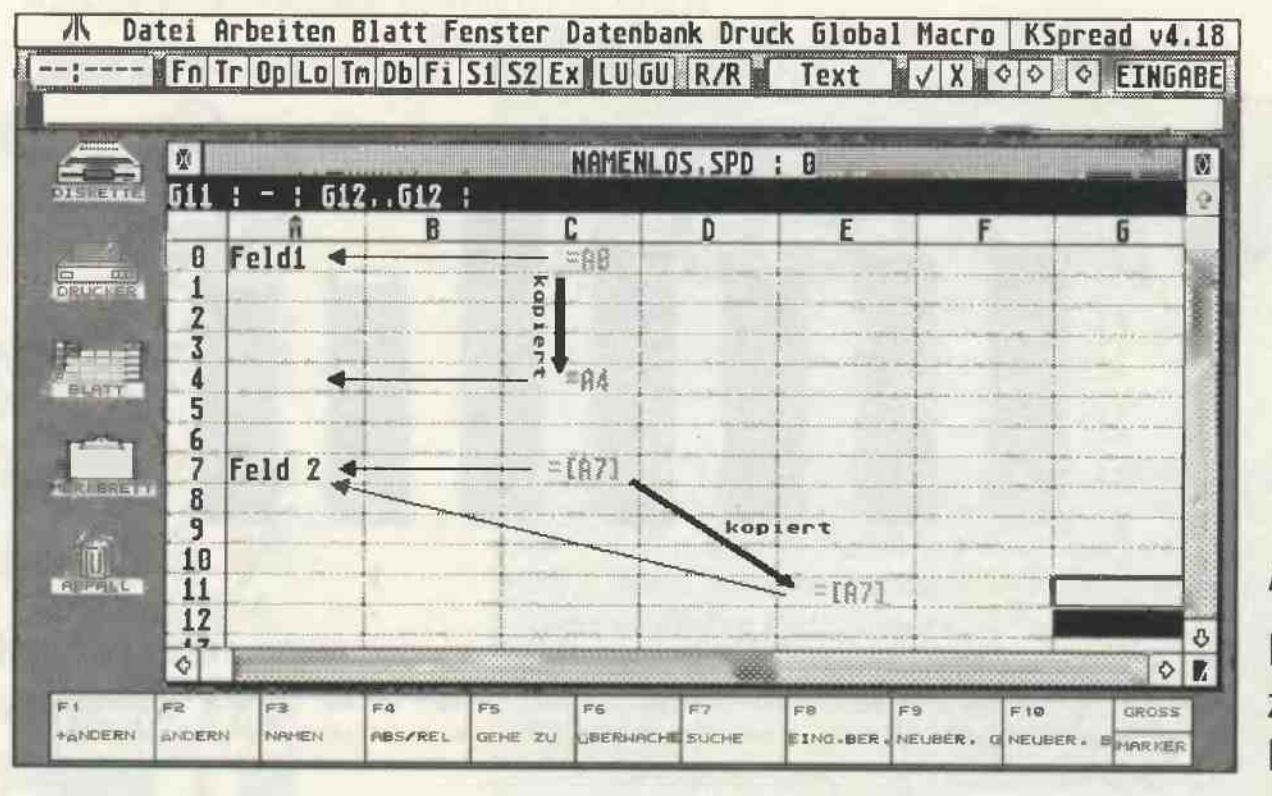



Abb. 3:
Hier wird der Unterschied zwischen absoluten und relativen Referenzen deutlich.

Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: Koordinatenangaben wie A4 und B4 werden von K-Spread immer als relativ zum jeweiligen Feld angesehen. Wenn man die Formel kopiert oder verschiebt, so wird sie automatisch angepaßt, so daß in der neuen Formel auf das 'entsprechende' Feld Bezug genommen wird. Will man dies nicht, so muß man eckige Klammern um die Koordinatenangabe setzen.

Ein Beispiel wäre [A4]. Es können auch innerhalb eines Koordinatenpaares relative und absolute Angaben gemischt werden. So ist bei [A]4 die Spaltenangabe A fest, während die Zeilenangabe 4 bei Kopieraktionen angepaßt wird. Entsprechendes gilt für A[4].

Anstelle der eckigen Klammern kann auch vor die Zeilen- oder Spaltenangabe ein Dollarzeichen gesetzt werden:

$A4 = [A]4
$A$4 = [A4]
A$4 = A[4]

Abbildung 3 verdeutlicht grafisch den Unterschied zwischen relativen und absoluten Angaben.

In unserer Benzinkosten-Berechnung müssen wir nun die Spalte F korrigieren. Gehen Sie also bitte zu Feld F4, und geben Sie anstelle der dort stehenden Formel =C4-B4 den auf teilweise absoluten Adressen basierenden Ausdruck =[B]4-[A]4 ein.

Benutzen Sie dazu – sobald der Cursor auf der Zelle F4 steht – die Funktionstaste F2. Sie bringt den bisherigen Feldinhalt in das Eingabefeld und erlaubt dort die Korrektur. Dies ist insbesondere bei umfangreicheren und komplexeren Formeln durchaus sinnvoll. Kopieren Sie bitte die Formel in die darunterliegenden Felder F5 bis F10. Es sollte nun überall wieder die richtige Entfernung stehen. Wenn Sie die Kopien der Formeln ansehen, werden Sie feststellen, daß nur die Zeilennummer angepaßt wurde.

In Spalte G muß ebenfalls die Formel angepaßt werden. Sie lautet hier nun =[C]4*[F]4/100. Und in Spalte H läßt sich

Abb. 4:
In der 'Graph-Daten-Bereiche'-Dialogbox wird zuerst der Bereich für die grafische Auswertung festgelegt...

Abb. 5:
... und danach wird der Grafiktyp bestimmt.

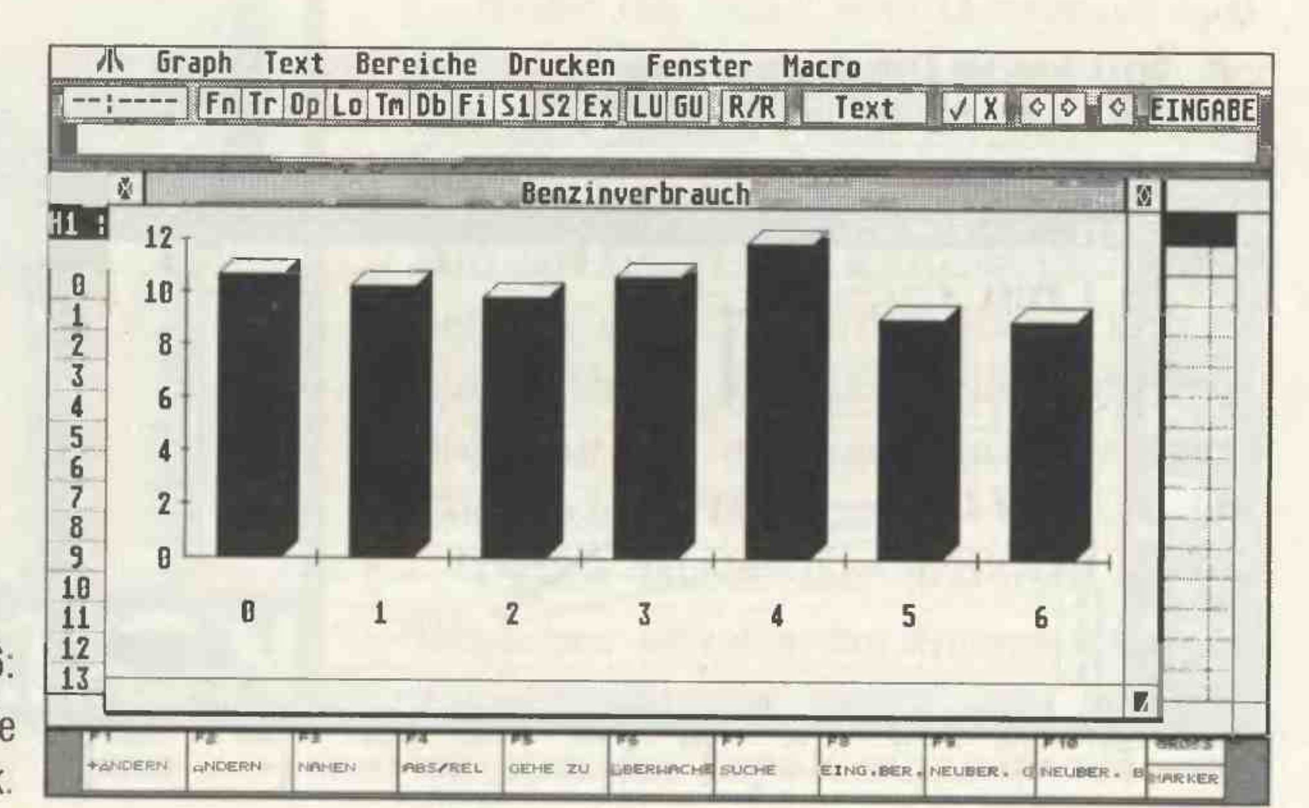



Abb. 6:
Am Ende erhält man die Tabelle in einer übersichtlichen Grafik.

der Ausdruck zur Berechnung der Kosten für einen gefahrenen Kilometer nun dank unserer neuen Spalte sogar noch etwas vereinfachen: =[E]4/[F]4. Daß die Formeln wiederum in die darunterliegenden Zeilen kopiert werden müssen, dürfte sich von selbst verstehen.

Das Einfügen von Zeilen oder Spalten läßt sich übrigens auch (einfacher) erreichen, indem man auf das Namensfeld derjenigen Spalte oder Zeile klickt, hinter der eine neue entstehen soll. Dabei ist die Alternate-Taste gedrückt zu halten. In einer Dialogbox kann daraufhin die Zahl der zu ergänzenden Zeilen bzw. Spalten eingegeben werden. Auch das Löschen von Bereichen ist auf diese Weise möglich. Der große Vorteil: relative Koordinaten werden korrekt angepaßt.

## Durchschnitt

Als Benzin-Gesamtkosten berechnen wir in Feld E12 die Summe der Werte von E4 bis E10, also =SUM(E4:E10). In Feld D12 ergibt sich nun der durchschnittliche Benzinpreis pro Liter aus =E12/C12. Die gesamte Fahrleistung in Kilometern kann in F12 formelmäßig mit =SUM(F4:F10) bestimmt werden. Der Durchschnittsverbrauch auf 100 km in Feld G12 ist – wer hätte es gedacht – nicht etwa das arithmetische Mittel aus den darüberstehenden Einzelwerten, sondern der Quotient aus Gesamtverbrauch und Gesamtstrecke multipliziert mit 100: =C12/F12*100.

Hätten wir das arithmetische Mittel bestimmt, so wäre dabei die den einzelnen Werten zugrundeliegende Strecke nicht als Gewichtsfaktor berücksichtigt worden. Ein Durchschnittsverbrauch von 5 Litern auf 100 km, gemessen auf einer Strecke von 50 km, wäre mit der gleichen Gewichtung ins Ergebnis eingegangen wie ein Wert von 10 Litern, der während einer Fahrtstrecke von 500 km ermittelt wurde. Aus dem gleichen Grund ergibt sich der mittlere Preis pro gefahrenem Kilometer in Spalte H aus dem Quotienten =E12/F12.

## Grafik

Wir haben nun unsere Tabelle so weit fertiggestellt, daß man damit alle notwendigen Werte berechnen kann, die zur Überwachung des Benzinverbrauchs und der Benzinkosten im Haushaltsbudget erforderlich sind. Doch in einer Unmenge von Zahlen verliert man sehr leicht den Überblick und kann Trends schnell übersehen oder falsch deuten. Fachleute gehen deshalb von den exakten Werten sehr oft zu viel aussagekräftigeren grafischen Ergebnisdarstellungen über. Sie kennen diese aus vielen Bereichen des täglichen Lebens, seien es die Prozentverteilungen in Wahlhochrechnungen oder statistischen Analysen der Bundesbehörden.

Im Fachjargon heißen Balken-, Linien- oder Tortendiagramme der unterschiedlichsten Art allgemein 'Businessgrafiken' und werden üblicherweise mit speziell dafür entwickelten Programmen erstellt. Auf dem Atari ST gibt es mit SciGraph ein sehr leistungsfähiges Produkt. K-Spread selbst besitzt eine eingebaute Businessgrafik, die mit SciGraph zwar keineswegs vergleichbar ist, für Otto-Normalbenziner aber durchaus hinreichend mächtig ist. Der große Vorteil besteht zudem darin, daß nicht einmal das Programm verlassen werden muß, um in einer Tabelle berechnete Werte in Form einer Grafik darstellen und ausdrucken zu lassen.

Die K-Spread-Grafikfunktionen erreicht man über den Menüpunkt 'Graph' des

'Fenster'-Menüs. Das bisherige Pull-Down-Menü wird daraufhin durch ein neues ersetzt, das die Funktionen zur Erstellung von Businessgrafiken anbietet.

Wir wollen nun die in Spalte G stehenden Durchschnittswerte grafisch umsetzen. Wählen Sie dazu die Option 'Neu' des 'Graph'-Menüs. In einer Dialogbox ist ein Name für die Grafik einzugeben. Mit der Funktion 'Daten' im Menü 'Bereiche' kann man jetzt den darzustellenden Zahlenbereich festlegen. Dazu ist in der Auswahlbox der 'Neu'-Button anzuklicken. Im Eingabefeld spezifiziert man auf die übliche Weise den Bereich, also G4:G10. Als Vorschlag präsentiert K- Spread auch hier die Koordinaten des invertierten Ausschnitts. In der nachfolgenden Alertbox ist 'Spalten' anzuwählen.

Da K-Spread mehrere Ausschnitte aneinandergekettet als Grafik darstellen kann, muß der soeben gewählte Bereich nun noch in die bisher schon bestimmte Folge eingefügt werden. Dazu ist in der in Bild 4 abgebildeten Dialogbox, die als nächstes automatisch erscheint, derjenige Ausschnitt anzuklicken, vor den der neue plaziert werden soll. Da bisher außer G4:G10 noch keiner gewählt wurde, klicken Sie bitte zunächst den Text 'Ende der Bereiche' und anschließend 'Ok' an.

## Grafiktypen

Mit der Menüoption 'Typ' des 'Graph'-Menüs sollten Sie jetzt die Darstellungsform bestimmen. Es stehen sechs verschiedene Diagrammarten zur Auswahl, für die zudem noch jeweils zwischen 2D- und 3D-Darstellung gewählt werden kann. Abbildung 5 zeigt das Auswahlfeld, in dem aus ungeklärten Gründen teilweise noch die englischen Bezeichnungen erhalten geblieben sind. Bei 'geclusterten' Charts werden mehrere Werte nebeneinander dargestellt, wird eine 'gestackte' Form gewählt, so stapelt K-Spread die den Werten entsprechenden Balken übereinander.

Für unser Beispiel soll eine dreidimensionale Säulengrafik benutzt werden. Wählen Sie bitte 'Vertical Clustered Bar Chart' an. Um nun K-Spread zum Zeichnen des Diagramms zu veranlassen, öffnet man mit der einzigen Option des Menüs 'Fenster' ein solches, in dem daraufhin automatisch die Grafik gezeichnet wird.

## Ausdruck

Abbildung 6 zeigt die Entwicklung des Benzinverbrauchs als Säulengrafik. Damit man diese auf Konferenzen und Besprechungen nun auch präsentieren kann, ohne den gesamten Atari mitschleppen zu müssen, druckt man sie mit der Menüoption 'GDOS-Ausgabe' aus. Dies geht – wie der Name schon andeutet – natürlich nur dann, wenn GDOS beim Starten von K-Spread installiert war. In einer Dialogbox wählen Sie das Ausgabegerät, in der Regel den Drucker. Nach kurzer Ladezeit erscheint ein weiteres Eingabefeld, das zur Spezifikation des Papierformats und zur Positionierung der Grafik auf dem Papier dient. Wurden alle Einstellungen vorgenommen oder die Vorgaben akzeptiert, so erfolgt schließlich der eigentliche Druck. Die Qualität ist durchaus überzeugend.

Mit dieser kurzen Rundreise durch die wichtigsten Grafikfunktionen endet dieser zweite Teil des K-Spread-Kurses. Im nächsten Monat lernen Sie unter anderem Möglichkeiten zur Beschriftung des Diagramms kennen. ost/kuw

# ChessBase 3.0




**Spitzenschach wird heute fast ausschließlich professionell betrieben. Hochdotierte Turniere und Schachfestivals finden weltweit in immer kürzeren Abständen statt, häufig schon gleichzeitig. Die daraus resultierende Informationsflut steigt sprunghaft an. Sie kontrollieren, verarbeiten und speichern zu können, ist unabdingbare Voraussetzung für Konkurrenzfähigkeit.**

ChessBase, eine Schachdatenbank, 1987 Wunderwaffe des Weltmeisters Kasparow bei seiner Wettkampfvorbereitung gegen ein deutsches Top-Team, welches er mit 7-1 deklassierte, hat sich seither immer stärker in der internationalen Schachszene, in beachtlichem Maße auch unter ehrgeizigen, aufstrebenden Amateuren, etabliert. Im Jahre 1986 entwickelte Matthias Wüllenweber, Programmierer und Schach-Enthusiast, die erste lauffähige Version speziell für den Atari ST. Sie wurde verbessert und erweitert. Heute ist ChessBase 3.0 am Markt. Dieses elektronische Informationssystem – laut Kasparow, überschwenglich in einer Pressekonferenz, '...die wichtigste technische Neuerung im Bereich der Schachforschung seit der Erfindung des Buchdrucks...' – kann auf allen Atari STs eingesetzt werden, die über mindestens ein Megabyte Arbeitsspeicher und einen Monochrom-Monitor verfügen.

Im Lieferumfang enthalten sind eine Programm-Diskette mit Partiedateien, zwei Ergänzungs-Disketten mit weiteren Partiedateien, z.B. alle Weltmeisterschaftspartien zwischen 1885 und 1987, historische Glanzpartien aus allen Schach-Epochen, insgesamt ca. 1000 Partien, sowie ein 129-seitiges Anwender-Handbuch und ein Kopierschutz-Dongle, das sich hochtrabend 'ROM-Modul' nennt.

## Was kann ChessBase?

Um von vornherein eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen: ChessBase ist kein Programm, gegen das man Schach spielen könnte. Mit ihm werden vielmehr enorme Mengen von Schachdaten, im wesentlichen Partien bzw. Partieabschnitte, Varianten, auch Positionen, kompakt gespeichert (eine Diskette bietet Raum für ca. 5000-6000 Partien!), geordnet, klassifiziert und in regulierbarem Tempo nachgespielt. Dies erlaubt jederzeit schnellsten Zugriff auf nahezu das gesamte Schachwissen über Wettkampfschach und seine Nebenformen (Korrespondenzschach, Kunstschach usw.) in Vergangenheit und Gegenwart.

Die Funktionen der Datenbank sind so zahlreich und vielseitig, daß in diesem Rahmen nur einige der bedeutsamsten kurz angesprochen werden können, z.B. Eingabe, Kommentierung, Bewertung, Speicherung, Auflistung, Suchen, Laden, Nachspielen und Löschen von Partien, Partiefragmenten, Varianten und Stellungen (Probleme und Studien), Steuerung von Partienlisten, Ausdrucken von Partien und Diagrammen. Es bedarf wohl keiner umfangreichen Ausführungen, um Klarheit darüber zu schaffen, daß die mit diesen Funktionen verknüpften Möglichkeiten das Training nicht nur außerordentlich ökonomisch gestalten, sondern auch qualitativ auf ein neues Niveau anheben können.

Da ChessBase die Fähigkeit hat, Partien sofort bei Eingabe oder auch später nach Eröffnungen, taktischen oder strategischen Gesichtspunkten, nach typischen Strukturen und bestimmten Endspielarten zu klassifizieren, auch nach Spielernamen oder Partieresultaten, gehört die zeitaufwendige Suche nach geeignetem Übungsmaterial aus Schachzeitschriften und Literatur bei einer gut sortierten Datenbank der Vergangenheit an. Per Tastendruck kann z.B. in Sekundenschnelle nach Herzenslust die Schachhistorie nach Schachkrimis, Damenopfern oder Eröffnungsfallen durchforscht werden – Wunschtraum nicht nur gestreßter Übungsleiter in den Vereinen, sondern jedes Schachbegeisterten überhaupt.

## Hallo, Bedienung!

Wie läßt sich nun das Programm handhaben? Für Atari-Kenner gibt es zunächst keine Schwierigkeiten. Es gibt jedoch keinen Zweifel, daß ein Schachfreund, der kaum Computer-Vorkenntnisse besitzt, sondern allenfalls mit Schachcomputern Umgang pflegte, schon vor Beginn einer sinnvollen Steuerung der Schachdatenbank trotz des umfangreichen Anwender-Handbuchs rasch an die Grenzen seiner Erkenntnisfähigkeit

technischer Abläufe gelangt.

Eine elementare Einführungslektüre ist also dem Schachprofi und Computer-Laien dringend anzuraten, um nicht bereits über die normale Bedienung des Gerätes, das Anschließen der diversen Kabel, Kopieren von Dateien oder Begriffe wie Desktop usw. zu stolpern. Die Programmfunktionen werden ausführlich und mit einfachen Übungsbeispielen wiederholt beschrieben; außerdem gibt es auch eine ganz nützliche Hilfe-Funktion, eine unmittelbare Bildschirm-Anleitung also. Dennoch gerät der Computer-Neuling gelegentlich unverhofft in eine geistige Sackgasse, deren Ursachen Experten offenbar immer rätselhaft bleiben, obgleich es sich meist nur um das Fehlen einer grundlegenden Erläuterung eines einfachen technischen Vorgangs handelt, auch in einem sonst durchaus anwenderfreundlichen Handbuch.

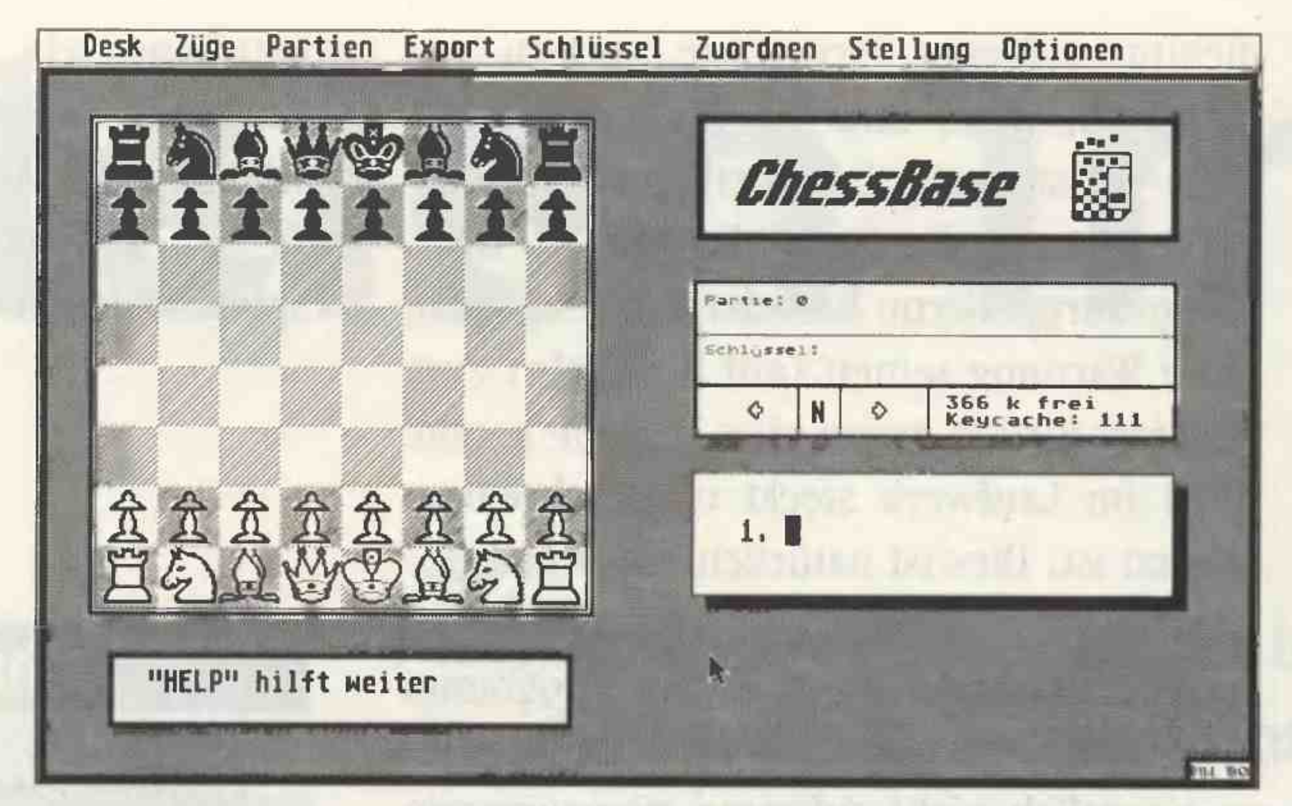


Abb. 1: So präsentiert sich ChessBase 3.0 nach dem Programmstart.

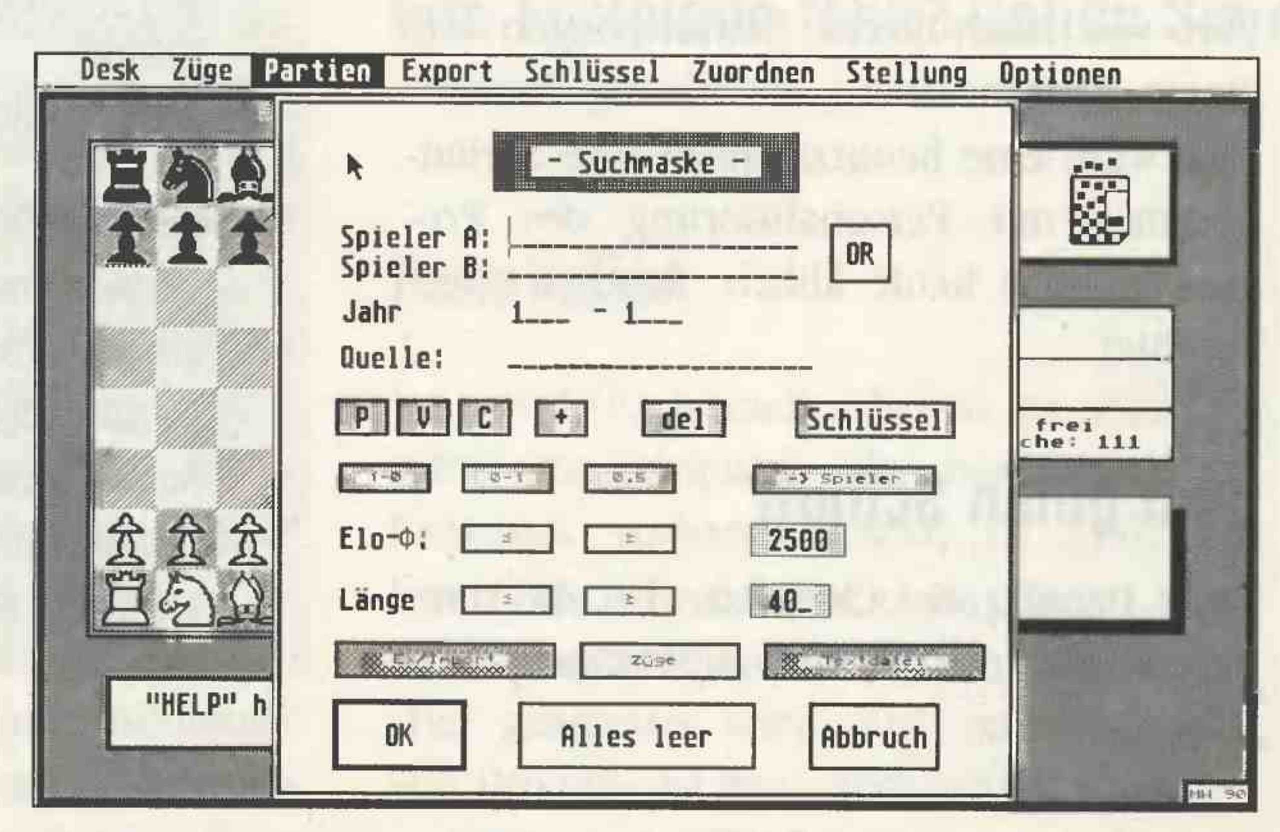


Abb. 2: Die ausführliche Suchmaske zur Klassifizierung.

Wenn es aber dem talentierten Schachadepten letztendlich doch gelungen ist, sein neu erworbenes Arbeitsgerät einschließlich Einsetzen des Dongles zu installieren, erscheint dann schließlich irgendwann ein Schachbrett mit formschönem Figurensatz in klaren Konturen auf dem Bildschirm. Von nun an geht alles sehr viel leichter. Das Einlesen und Zurücknehmen von Zügen wird mit Hilfe von 'Heumas', einer intelligenten Eingabeunterstützung, elegant bewältigt. Das Nachspielen und Auflisten von Partien aus der Datei, die gezielte Auswahl von Partien nach diversen Kriterien mittels der Suchmaske, Wechseln der Datenbank – ein Kinderspiel.

Das alles ist jedoch erst ganz der Anfang des Einstiegs in die Vielfalt der Möglichkeiten von ChessBase. Sie voll auszuschöpfen, ist ein langer, arbeitsreicher Weg – vor allen Dingen, sich die Kenntnis der Feinheiten der Menüs anzueignen oder z.B. das 'Klemmbrett' zu nutzen, eine geistreiche Arbeitshilfe übrigens. Aber die Mühe lohnt sich allemal.

Ergänzend zur ausführlichen Lektüre des Handbuchs findet man aber dann auch noch eine 'kurze Einführung für Ungeduldige' und am Ende eine weitere Kurzanleitung 'Per Anhalter durch ChessBase', in der das wichtigste in komprimierter Form nochmals zusammengefaßt wurde – ein durchaus beachtlicher Service. Vollends abgerundet wird der Begleittext im Anhang durch eine Beschreibung der speziellen ChessBase-Tastaturbelegung, ein kleines 'Lexikon der ChessBase-Terminologie' von Backup bis Wildcard und eine Auflistung von Problemfällen mit Hinweisen auf mögliche Fehlerquellen.

## Service drumherum

Besondere Erwähnung verdient das periodisch auf Diskette erscheinende 'ChessBase-Magazin' mit Utilities und Hilfsprogrammen, brandaktuellen Partiendateien (pro Diskette ca. 1000 Partien) und vielem mehr. Oder die Möglichkeit einer 'OSA-Verbindung' zu Saitek-Sensor-Schachbrettern für diejenigen, die es vorziehen, Partien

auf einem richtigen Schachbrett einzugeben, statt auf dem Bildschirm.

Perfekt ist ChessBase trotz allem noch nicht. Für optimales Training oder Turniervorbereitung wäre es z.B. durchaus wünschenswert, zwei oder gar mehrere Partien gleichzeitig auf dem Bildschirm abspielen, also unmittelbar miteinander vergleichen zu können. Dies müßte eigentlich bei einer Benutzerschnittstelle mit Fenstern zur Mindestausstattung zählen. Überhaupt ist die Benutzerschnittstelle nicht die verständlichste. So werden eigenartige, nackte Fenster statt GEM-Dialogen verwendet, die Bedienung z.B. der Partienliste ist fern von jedem Standard, und die Tastaturbelegung kann selbst den erfahrenen Benutzer verwirren. Auch die Stabilität läßt zu wünschen übrig. Gerne beendet das Programm ohne Warnung seinen Lauf und kehrt zum Desktop zurück, wenn eine Diskette gerade nicht im Laufwerk steckt oder schreibgeschützt ist. Dies ist natürlich umso unangenehmer, wenn sich ungesicherte Daten im Speicher befinden. Bei einem Programm für immerhin DM 400,- sollten solche Dinge eigentlich nicht auftreten. Genauso wie der Kopierschutz-Dongle, der den ROM-Port von sinnvolleren Erweiterungen wie einem Spectre-Modul zuverlässig freihält. Hier wäre eine benutzerspezifische Seriennummer mit Personalisierung des Programms, wie heute üblich, deutlich angebrachter.

## Der Autor des Artikels

Reimer Theil (Jahrgang 1931) ist Vorsitzender der 'Schachfreunde Frankfurt 1921 e.V.'. Neben vielen Teilnahmen an Einzelturnieren hat er mit seiner Mannschaft bereits in der 2. Schach-Bundesliga gekämpft. Langjährige internationale Fernschachpraxis in der Meisterklasse und die Vizemeisterschaft beim Deutschen Jubiläums-Pokalturnier 1976 runden seine Schachlaufbahn ab.

## Zum guten Schluß

Trotz Detailkritik: ChessBase ist ein komplexes Instrumentarium zur Wettkampfvorbereitung, ein Hilfsmittel zur Intensivierung des Trainings wie auch eine Unterstützung von Ausbildern im Jugendbereich. Es ist der Förderung des 'Königlichen Spiels' in jedem Fall dienlich. rt/cs

## ChessBase 3.0

### Datenblatt

- Vertrieb: ChessBase GmbH, Übersee-ring 25, 2000 Hamburg 60, Tel. (040) 6301063
- Preis: DM 398,-

### Bewertung

+ Ausgezeichnete Partien-Sammlung
+ gelungene Grafik
+ Eingabemöglichkeit von Partien exzellent
+ Automatische Eröffnungs-Klassifizierung
– Kopierschutz-Dongle
– Nicht ganz absturzsicher

# Dateien im Zoo

**Festplatten werden zwar immer billiger, doch die Zeiten, in denen eine 20 Megabyte Festplatte als ausreichend galt, sind lange vorüber. Doch was tun, wenn das nötige Kleingeld für eine weitere Festplatte fehlt? Gehen Sie doch mal in den Zoo...**

Wenn man sich einmal überlegt, wie viele Daten man im täglichen Zugriff braucht, so merkt man, daß es nur ein sehr kleiner Teil ist. Uralte Briefe, längst vergessene Bilder und andere Unwichtigkeiten blockieren kostbaren Speicherplatz. Wäre es da nicht sinnvoll, die Daten zu archivieren bzw. zu komprimieren?

Und genau hier setzt das Programm ZOO ein, das Sie auf Diskette S344 finden. ZOO ist ein Datei-Archivierer, der Daten um bis zu 80 % komprimiert und in einer Archiv-Datei speichert. Dabei können in einem Archiv mehrere Dateien zusammengefaßt und somit aus dem Ordner-Dschungel entfernt werden. Möchte man auf eine so archivierte Datei wieder zugreifen, muß sie erst mit Hilfe von ZOO wieder extrahiert werden. Daher eignet sich dieses System nicht für ständig benötigte Daten, sondern vor allem für 'alte' Texte und Dateien.

## Archive

Ein Archiv erscheint für den Anwender im Prinzip wie eine Diskette: Man kann das Inhaltsverzeichnis ansehen, Dateien hinzufügen, löschen oder wieder aus dem Archiv extrahieren. Dabei darf eine Datei in einem Archiv auch mehrmals vorkommen, es können also mehrere Datei-'Generationen' untergebracht werden. Gelöschte Dateien werden nicht sofort aus dem Archiv entfernt, sondern nur markiert. Versehentlich gelöschte Dateien können 'wiederbelebt' werden, bis das Archiv neu 'gepackt' wird, denn hierbei wird es neu organisiert und alle gelöschten Dateien werden vollständig entfernt. Zu jeder Datei kann schließlich auch noch ein Kommentar eingegeben werden, der weitergehende Informationen für die Nachwelt enthält, beispielsweise Verwendungszweck, Quellenverweis oder ähnliches. Die Dateiendung für Archive ist normalerweise 'ZOO' und kann weggelassen werden, wenn kein anderer Archiver verwendet wird.

## Installation

Um mit ZOO schnell arbeiten zu können, sollte eine Festplatte oder zumindest eine RAM-Disk vorhanden sein, da praktisch keine Daten in den Speicher geladen werden, sondern direkt auf dem Massenspeicher gearbeitet wird. ZOO arbeitet auch von Diskette, ist dann aber sehr langsam.

ZOO ist ein TTP-Programm, was bedeutet, daß es auschließlich über die Kommandozeile bedient wird. Somit empfiehlt sich die Bedienung über einen Kommandozeilen-Interpreter, zum Beispiel die Mupfel (Teil der Gemini Shell) oder Gulaam (S144). Die Verwendung vom Desktop ist nicht unmöglich, aber unkomfortabler. Für die eingefleischten GEM-Fetischisten, die von TOS nichts wissen wollen, gibt es als Public Domain auch eine Shell, die aber hier nicht weiter besprochen werden soll.

**Arbeitsprinzip von ZOO**

Die Dateien auf der linken Seite sind unkomprimierte Diskettendateien. Sie werden von ZOO in einer Archiv-Datei zusammengefaßt. Beim Dekomprimieren entstehen wieder mehrere Einzeldateien.

Disketten-Dateien | ZOO-Archiver | Archiv-Datei

Dateien → KOMPRESSION → VIRTUELLE DATEIEN

Dateien ← DEKOMPRESSION ←

Abb. 1: Die schematische Darstellung der Funktionsweise von Archivierungsprogrammen.

Ich werde hier davon ausgehen, daß ein Kommandozeilen-Interpreter benutzt wird, da die Benutzung vom Desktop aus Probleme mit sich bringt, zumal ZOO auf Groß- und Kleinschreibung der Kommandos achtet. (Der Desktop wandelt die Angaben in der Dialogbox 'TTP-Anwendung starten' grundsätzlich in Großbuchstaben um. Somit können die Kommandos in Kleinbuchstaben nicht übergeben werden, es bleiben nur die sogenannten Anfänger-Kommandos.) Ich rate denjenigen Anwendern, die ZOO nicht aus einer TOS-Shell starten wollen, sich die graphische ARGSH-Shell (S263) zu besorgen, mit der sich ZOO komplett und einfach auf GEM-gemäße Weise bedienen läßt.

Zum Betrieb wird nur die Datei ZOO.TTP genötigt, die möglichst in einem Ordner stehen sollte, auf die der Interpreter über einen Standard-Pfad zugreift, so daß ZOO aus jedem beliebigen anderen Ordner heraus aufrufbar ist.

Da ZOO das aktuelle Datum und Zeit verwendet, um festzustellen, ob eine Datei neuer oder älter als eine bereits archivierte Datei ist, sollte man immer darauf achten, daß alle Dateien ihr wirkliches Erstellungsdatum tragen. Daher ist eine Hardware-Uhr oder ein Utility zum Setzen der Uhrzeit im AUTO-Ordner für sehr empfehlenswert.

## Aufruf und Kommandos

ZOO kennt zwei Arten von Kommandos: Anfänger- und Expertenkommandos. Anfängerkommandos bestehen aus einem Bindestrich und einem abkürzbaren Kommandowort, Expertenkommandos nur aus einem Buchstaben und eventuell mehreren Modifikator-Zeichen, mit denen sich ein Kommando vielfältig beeinflussen läßt. Expertenkommandos achten übrigens auf Groß- und Kleinschreibung, Anfängerkom-

```
Commands in {} mean:           |Modifiers in [] mean:
 a      add files              | a     show archive name(s) in listing
 c      update comments        | A     apply g or c to archive
 D      delete stored files    | c     add/list comments
 e,x    extract files          | d     extract/list deleted files too
 g      adj. gen. limit/count  | dd    extract/list only deleted files
 l,L,v,V list filenames        | E     erase backup after packing
 P      pack archive           | f     fast add (no compression) or list
 T      fix archive datestamp  | M     move when adding (erase original)
 u      add only newer files   | n     add only files not already in archive
 U      undelete stored files  | N     send extracted data to Neverland
-----------------------------    O     don't ask "Overwrite?"
 q      be quiet                 p     pipe extracted data to standard output
 :      don't store dir names    /,//  extract full pathnames, add complete dirs
 .      pack to current dir      I     add filenames read from stdin
 C      show file CRC value      +/-   enable/disable generations
 S      overwrite newer files    g     list generation limits
 P      pack after adding        @n    start extract/list at position n

Novice usage:  zoo -cmd archive[.zoo] file...  where -cmd is one of these:
-add -extract -move -test -print -delete -list -update -freshen -comment
-backup -restore

$ So sieht die Online-Hilfe von ZOO aus...█
```

Abb. 2:
Die Online-Hilfe bietet raschen Überblick – vorausgesetzt man ist der englischen Sprache mächtig.

mandos nicht. Der Autor Rahul Dhesi rät, möglichst früh auf die Expertenkommandos umzusteigen, da diese viel mehr Möglichkeiten bieten als die Anfängerkommandos. Intern sind die Anfängerkommandos übrigens durch festgelegte Expertenkommandos realisiert. Dies wird auch in Tabelle 3 deutlich, in der zu jedem Anfänger- auch das entprechende Expertenkommando angegeben ist.

Allgemein wird ZOO nach dem folgenden Schema aufgerufen:
ZOO Befehl Archiv {Dateinamen...}

Als Befehl kann entweder ein Anfänger- oder ein Expertenkommando mit mehreren Modifikatoren stehen. Der Archivname ist der Dateiname des zu bearbeitenden Archivs. Das Archiv kann übrigens auch in einem weit entfernten Ordner stehen, solange hier der Pfadname mit angegeben wird.

## Wildcards

Als Dateinamen können nicht nur normale Namen, sondern auch sogenannte Wildcards angegeben werden, mit denen es möglich ist, ganze Dateigruppen auf einmal zu erfassen. Dabei gibt es drei verschiedene Wildcards: Fragezeichen, Stern und Bindestrich. Ein Fragezeichen steht für ein einzelnes Zeichen, ein Stern für beliebig viele Zeichen und Zeichen-Strich-Zeichen für eine ganze Zeichenspanne. Ein Beispiel: 'a?0-9*.txt' würde alle Dateien erfassen, deren Namen mit dem Buchstaben a beginnt, gefolgt von einem beliebigen Zeichen, von einer Zahl und beliebig vielen anderen Zeichen, einem Punkt und der Endung 'TXT'. Dies ist ein eigener Wildcard-Algorithmus – er ist umfangreicher als der von TOS selbst.

Übrigens: Benutzt man die Mupfel oder Gulaam, die ja über eigene Wildcard-Funktionen verfügen, so muß man den ZOO-Wildcard in einfache Anführungsstriche setzen, damit er nicht vom Interpreter interpretiert wird.

## In der Praxis

Dieser Artikel soll dem Leser helfen, mit ZOO umzugehen. Daher beginne ich jetzt mit praktischen Beispielen, die Sie dann nach den obigen Tabellen oder dem ZOO-Manual modifiziert verwenden können.

## Archivieren

Archive werden grundsätzlich angelegt, wenn Dateien zu einem Archiv hinzugefügt werden sollen, das noch nicht existiert. Um also ein neues Archiv anzulegen, braucht man also mindestens eine zu archivierende Datei. Nehmen wir an, diese Datei hieße HEIKE.TXT und stände im Ordner D:\WORDPLUS\TEXTE. Das Archiv, das neu angelegt werden und den Text enthalten soll, soll im Ordner C:\ARCHIVES stehen und den Namen BRIEFE.ZOO tragen. ZOO.TTP selbst stehe im Ordner C:\SYSTEM, was uns aber nicht stört, da wir mit der Mupfel arbeiten, und ein Suchpfad auf den Systemordner gerichtet ist. Beim Archivieren soll der Ordnername der Textdatei nicht mit gespeichert werden. Das Kommando zum Hinzufügen von Dateien zum Archiv ist 'a'. Damit der Pfad der Textdatei nicht mitgespeichert wird, benötigt man den Modifikator ':'. Nehmen wir an, wir befänden uns im Verzeichnis D:\WORDPLUS\TEXTE. Somit ergibt sich das folgende Kommando:
zoo a: c:\archives\briefe heike.txt

Wäre kein PATH auf C:\SYSTEM gerichtet, so könnte man das Kommando auch folgendermaßen eingeben, da ZOO keinerlei Dateien aus seinem Heimatordner nachlädt: c:\system\zoo.ttp a: c:\archives\briefe heike.txt

Ich gehe aber davon aus, daß die verwendete Shell ZOO findet, egal, in welchem Ordner man sich gerade auch befinden mag. Um gleichzeitig auch noch alle Wordplus-Dokumente mit hineinzunehmen, würde das Kommando so aussehen:
zoo a: c:\archives\briefe heike.txt '*.1wp'

Dabei ist '*.1wp' der gequotete Wildcard, der alle Dateien mit der Extension '1wp' repräsentiert. Die Mupfel übergibt die Anführungszeichen übrigens nicht an ZOO, sie werden vorher automatisch entfernt.

Möchte man jetzt nur archivieren, wenn die Datei entweder noch nicht im Archiv vorhanden ist, oder aber schon in einer älteren Version existiert, so lautet das Kommando jetzt:
zoo aun: c:\archives\briefe heike.txt '*.1wp'

Um auch noch die Originale zu löschen, wenn sie erfolgreich archiviert wurden, wird der M-Modifikator hinzugefügt. Nach dem Hinzufügen aller Dateien soll das Archiv neu organisiert werden, damit die maximale Kompressionsrate erreicht wird. Das erledigt der P-Modifikator. Und der c-Modifikator letztendlich fragt bei jeder hinzugefügten Datei nach einem Benutzer-Kommentar, der die Datei besser beschreibt. Der vollständige Befehl würde jetzt also so aussehen: zoo aunMPc: c:\archives\briefe heike.txt '*.1wp'

Sie sehen, ein ZOO-Befehl kann sehr komplex werden und fast jeden Archivierungswunsch erfüllen.

## Inhaltsverzeichnis

Um nachzusehen, ob denn auch alle Dateien im Archiv vorhanden sind, schaut man sich mit: zoo l c:\archives\briefe das Inhaltsverzeichnis an. Man erhält Informationen über ursprüngliche Größe, neue Größe, Kompressionsrate, Erstellungsdatum und -zeit sowie darüber, ob ein Kommentar vorhanden ist. Möchte man auch alle Kommentare ansehen, die zu den einzelnen Dateien angegeben wurden, so gibt man ZOO den folgenden Befehl:
zoo V c:\archives\briefe

Und schließlich kann man noch mit dem C-Modifikator einen Blick auf die CRC-Checksumme werfen. Außerdem möchte man für jede Datei das Generations-Limit und die aktuelle Generation mit angezeigt bekommen, was sich mit dem

'+'-Modifikator erledigen läßt. Somit wären wir bei zoo VCg+ c:\archives\briefe angelangt.

## Extrahieren

Nun hätte wohl das ganze Archivieren keinen Sinn, könnte man die komprimierten Dateien nicht wieder in eine normale Disketten-Datei zurückextrahieren. Wollen wir HEIKE.TXT wieder im aktuellen Ordner zurückhaben, geben wir folgendes ein: zoo x c:\archives\briefe heike.txt

Wenn wir HEIKE.TXT nicht in den aktuellen, sondern in der Originalornder zurückhaben wollten, aus dem wir sie vor langer, langer Zeit herausarchiviert haben, so erweitern wir den Befehl um den /-Modifikator. Und da der Originalordner vielleicht schon gar nicht mehr existiert, verdoppeln wir den Schrägstrich, damit der Ordner im Zweifelsfalle neu angelegt wird: zoo x// c:\archives\briefe heike.txt

Nehmen wir nun an, wir hätten HEIKE.TXT böswillig mit unserem Texteditor verschandelt und wollten die existierende Version durch die archvierte Kopie ersetzen. ZOO weigert sich aber, neuere Dateien durch alte Kopien zu ersetzen. Hier hilft der S-Modifikator. Und da es uns nervt, wenn ZOO extra nochmal nachfragt, ob er die bestehende Datei auch wirklich überschreiben darf, setzen wir den O-Modifikator auch noch hinzu: zoo xSO// c:\archives\briefe heike.txt

**Tabelle 1: Die Expertenkommandos**

| Kommando | Beschreibung |
|---|---|
| a | Fügt Dateien zum Archiv hinzu |
| c | Fügt Kommentare zu Dateien oder zum ganzen Archiv hinzu |
| f | Läßt ZOO als Kompressions-Filter arbeiten |
| D | Markiert Dateien in einem Archiv als gelöscht |
| e | Extrahiert Dateien aus dem Archiv |
| g | Dient zum Setzen des Generations-Limits |
| h | Gibt eine Hilfsseite aus |
| l | Gibt ein Inhaltsverzeichnis des Archivs aus (mit Maske) |
| L | Gibt ein Inhaltsverzeichnis aller Dateien aus (ohne Maske) |
| P | Organisiert ein Archiv neu und löscht markierte Dateien |
| T | Setzt die Zeitmarkierung der Archiv-datei neu |
| u | Fügt nur neuere Datei-Versionen zum Archiv hinzu |
| U | Entfernt die Gelöscht-Markierung einer Datei (Undelete) |
| v | Wie l, aber mit Ausgabe aller Kommentare |
| V | Wie L, aber mit Ausgabe aller Kommentare |
| x | Extrahiert Dateien aus dem Archiv |

**Tabelle 2: Anfängerkommandos**

| Anfänger | Experte | Beschreibung |
|---|---|---|
| – add | aP: | Fügt Dateien zum Archiv hinzu |
| – extract | x | Extrahiert archvierte Dateien |
| – move | aMP: | Fügt Dateien hinzu und löscht Original – testxNdTestet ein Archiv |
| – print | xp | Extrahiert Dateien und zeigt sie an |
| – delete | DP | Löscht Dateien entgültig aus dem Archiv |
| – list | VC | Gibt das Inhaltsverzeichnis aus |
| – update | aunP: | Fügt neue oder neuere Dateien hinzu |
| – freshen | auP: | Fügt neuere Dateien hinzu |
| – comment | c | Fügt zu einer Datei einen Kommentar hinzu |
| – backup | aP/ | Archiviert einen ganzen Dateibaum |
| – restore | x// | Extrahiert einen Dateibaum |

## Dem Leser zum Abschied

So, nach diesem recht ausführlichen Exkurs in die Wunderwelt des Dateien-ZOOs möchte ich mich von meiner geneigten Leserschaft für heute verabschieden, wobei ich hoffe, genug erklärt zu haben, daß auch die anderen Befehle und Modifikatoren kein Problem darstellen. Aber wie so oft, so gilt auch für ZOO: Probieren geht über Studieren! eb/cs

Quellen:

[1] Rahul Dhesi: ZOO Reference Manual Gehört als Textdatei zu ZOO, Diskette S-344

[2] Oliver Steinmeier: Datenpacker auf dem ST Atari PD Journal 5/90, Seiten 56-59

[3] Guido Coenen: Archivieren mit ZOO Public-Domain-Software 7/89, Seite, 68-69





# The In-Activator

## Kommerzieller Virenschutz

Eines der Schlagworte der Computer-Szene in den letzten Jahren war der Begriff 'Virus'. Computer-Viren wurden zunächst weitgehend übersehen und dann schließlich, als immer mehr Meldungen über Schäden in den Medien auftraten, zum Schreckgespenst einer ganzen Industrie. Sicherlich, Viren können auf Programme und Daten fatale Auswirkungen haben. Doch auch durch Panikmache und falsche Informationen ist ein nicht zu unterschätzender Schaden angerichtet worden.

Für den Atari ST gibt es bereits seit einer langen Zeit hervorragende Anti-Viren-Programme, die ständig weiterentwikkelt werden und somit immer auf dem neuesten Stand der Technik sind. Der Virendetektor von Volker Söhnitz, ein Programm, das auf den verschiedensten PD-Disketten zu finden ist, sei hier nur als ein Beispiel genannt.

Proportional zur Entwicklung von immer neuen Computer-Viren entstehen auch immer neue und inzwischen oftmals kommerziell vertriebene Software-Produkte, die mehr oder weniger vollständigen Schutz vor Computer-Viren versprechen. Bei einigen dieser Programme drängt sich unweigerlich der Verdacht auf, hier solle mit der Angst der Anwender ein Geschäft gemacht werden.

### The In-Activator

Im Vertrieb der Firma Richter Distributor befindet sich seit kurzem das Programm 'The In-Activator' von Michael Augart. Es wurde weitgehend in Omikron.BASIC geschrieben und wird zusammen mit einer 16-seitigen Dokumentation ausgeliefert. 'The In-Activator' wurde nach Angaben des Autors in einem Landeswettbewerb von 'Jugend forscht 1991' mit dem ersten Preis ausgezeichnet und soll sowohl mit Link- als auch mit Bootsektor-Viren fertigwerden.

Zur Bekämpfung letzterer benutzt man ein Programm, das den Bootsektor einer Diskette einliest, auf dem Bildschirm anzeigt und analysiert. Wird dabei ein Bootsektor-Virus festgestellt, so kann dieser von der Diskette gelöscht und auf Wunsch durch eine kleine Routine ersetzt werden, die beim Booten der Diskette anzeigt, daß dieser Datenträger bootvirenfrei ist. Weiterhin ist es möglich, den Inhalt eines Bootsektors auf einer Datendiskette als eigenständige Datei zu speichern. Dies ist sinnvoll, wenn eine Diskette ein Bootsektor-Programm (keinen Virus) enthält, das vor dem Überschreiben durch einen Virus geschützt werden soll. Sollte dies dann trotz aller Vorsicht geschehen, so kann der Bootsektor aus der Datei restauriert werden.



Abb. 1: Die Benutzerführung des In-Activator alles andere als GEM-konform.

Im Handbuch ist leider nicht angegeben, welche Bootsektor-Viren der In-Activator erkennt. Angeblich soll er auch völlig neue entdecken können. Dies ist natürlich schwer nachzuprüfen. Eine Analyse des Programms hat ergeben, daß folgende Viren identifiziert werden können: BPL, Ghost, Mad, Kobold, Oli, Ping-Pong. Zudem werden die Viren-Schutzprogramme von Sagrotan und dem Anti-Viren-Kit erkannt. Bei unseren Tests sind keine Fehlbeurteilungen aufgetreten, das heißt, der In-Activator hat Viren korrekt erkannt und harmlose Bootprogramme von Spielen nicht beanstandet.

Der Bootsektor-Checker prüft am Anfang auch, ob sich bereits irgendwelche Viren in die Systemvektoren eingehängt haben. Dies ist zwar sinnvoll, doch in der vorliegenden Version völlig unzureichend implementiert. So wird zum Beispiel bei Verwendung von TOS 1.4 Alarm geschlagen, da diese TOS-Version dem Programm offensichtlich nicht bekannt ist. Auch speicherresidente Programme können leicht mit Viren verwechselt werden. Da man also nie so genau weiß, ob die Warnung nun auf einen Virus hinweist oder nicht, ist sie kaum hilfreich.

### Linkviren

Während man sich vor Bootsektor-Viren noch relativ leicht schützen kann, sind die sogenannten Link-Viren, die sich an andere Programme anhängen und sich auf diese Weise weiterverbreiten, viel heimtückischer und gefährlicher. Während sie sich früher einfach an ausführbare Programme 'angekettet' haben und deshalb aufgrund der veränderten Programmlänge relativ leicht zu erkennen waren, sind heutige 'Modelle' intelligenter und sparen bei ihrem Opfer Platz durch Kompression ein, den sie dann selbst ausnutzen.

Gegen Linkviren gibt es verschiedene Schutzmöglichkeiten. Zum einen kann man versuchen, seine Programme regelmäßig mit Hilfe eines Anti-Viren-Programms zu analysieren. Dieses sucht dann in den Dateien nach bekannten Viren. Dieses Verfah-

ren ist jedoch relativ aufwendig und kann kaum vor neuen Viren schützen.

## Prüfsumme

Einfacher ist es hingegen, regelmäßig die Länge aller Programmdateien auf Veränderungen zu prüfen. Aufgrund der soeben erwähnten modernen Link-Viren sollte man zusätzlich eine Prüfsumme für jedes Programm berechnen, die sich beim Komprimieren und Anhängen eines Virus ändert, obwohl die Länge der Datei gleichbleibt. Zwar kostet dieser Prüfvorgang je nach Anzahl der vorhandenen Programmdateien etwas Zeit, doch sicherlich weniger als die Wiederherstellung einer Festplatte bei Datenverlust durch Viren.

Der 'Schutz', den 'The In-Activator' vor Link-Viren anbietet, basiert auf einem einfachen und keineswegs neuen Trick: Es wird eigentlich nur die Eigenschaft des Desktops ausgenutzt wird, aus der DESKTOP.INF-Datei die Extensions der ausführbaren Dateien zu entnehmen. Während es dem Betriebssystem TOS eigentlich völlig egal ist, ob ein GEM-Programm die Endung PRG oder XYZ hat, führt der Desktop einen Programmstart nur dann aus, wenn die angeklickte Datei eine passende Endung hat.

In der DESKTOP.INF findet man normalerweise die Zeilen, die TOS, PRG, APP (gleiche Bedeutung wie PRG) und TTP als ausführbare Dateitypen definieren. Ändert man diese Zeilen mit einem Editor, so sind auf einmal andere Dateitypen startbar. Es ist auch möglich, mehrere Extensions für einen Programmtyp zu definieren. So wie es bereits bei GEM-Programmen mit PRG und APP geschehen ist, müssen dazu lediglich mehrere Zeilen mit gleichen Kennungen und unterschiedlichen Extensions angegeben werden.

Linkviren erkennen ihre Opfer heutzutage normalerweise an der Extension. Da es für sie sinnlos ist, sich an Datenfiles anzuhängen, beachten sie nur PRG-, TOS-, APP- und TTP-Dateien. Wenn ausführbare Programme nun auf einmal keine definierte Endung mehr haben, werden sich die Linkviren-Programmierer andere Methoden zur Programmerkennung überlegen müssen. Eines ist jedoch gewiß: Sie werden das Problem sehr schnell lösen.

## Festplatten?

Das Handbuch verliert zum Thema 'Festplatten' leider kein einziges Wort. Wer also den In-Activator zum Schutz von Programmen auf der Festplatte nutzen will, muß scheinbar weiterhin zunächst die Diskette booten. Dem ist natürlich nicht so. Alles, was man zu tun hat, ist die DESKTOP.INF-Datei auf der Boot-Partition um entsprechende Zeilen zu ergänzen, die – wie oben beschrieben – die Extensions der ausführbaren Programme umdefinieren. Der In-Activator bietet dazu zwar keinerlei Unterstützung an, doch reicht ein einfacher ASCII-Editor aus, um die Datei zu ändern. Es ist dann allerdings auch nicht einzusehen, warum man überhaupt das Programm erwerben sollte.

## Fazit

The In-Activator ist unserer Ansicht nach ein Viren-Schutzprogramm, das kaum einem Vergleich mit Konkurrenzprodukten oder PD-Programmen standhalten würde. Zwar werden Bootsektorviren erkannt und beseitigt, doch gegen die weitaus gefährlicheren Linkviren wird wenig getan. Bereits von Linkviren befallene Programme werden vom In-Activator weder erkannt, noch können sie behandelt werden. Wer also schon von den Plagegeistern heimgesucht wurde, kann sie auch durch Kauf des Programmes nicht wieder loswerden.

Im Handbuch ist von 'Preisen' die Rede, mit denen das Programm bereits ausgezeichnet wurde. Der Kaufpreis von DM 69,- ist jedenfalls kaum gerechtfertigt. ost/cs

### The In-Activator

**Datenblatt**

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706
- Preis: DM 69,-

**Bewertung**

+ erkennt Bootsektor-Viren
– primitiver Linkvirus-Schutz
– keine Behandlung befallener Programme
– schlechtes Preis-Leistungsverhältnis




WORKSHOP

# Elektronische Bildverarbeitung

**Seit einiger Zeit ist das Thema 'EBV' (elektronische Bildverarbeitung) in aller Munde. Grund genug, diese Thematik in Form eines Workshops aufzugreifen. In Teil 1 unseres Workshops erfahren Sie Grundlegendes zur Scan- und Drucktechnik.**

Daß die Atari ST/TT Maschinen besonders für die Bearbeitung von Bildmaterial geeignet sind, ist seit langer Zeit bekannt. Dementsprechend umfangreich ist das Hard- und Softwareangebot zum Einlesen und Bearbeiten unterschiedlichster Vorlagen. Da gibt es den einfachen Handscanner, der nur Strichzeichnungen übertragen kann, gefolgt von Flachbettscannern bis hin zum Auflichtscanner mit komplizierter Optik und fünfstelligem Preis.

Der Markt im Bereich Handscanner hat für den Atari doch einiges zubieten und da auch die Software in einer großen 'Artenvielfalt' vorhanden ist, mußten wir eine Auswahl treffen. Aufgrund der großen Verbreitung beschlossen wir, das Handscanner-Paket der Firma Trade iT als Grundlage unseres Workshops zu wählen: Trade iT bietet zwei verschiedene Handscanner-Typen an, nämlich einen mit 32 gerasterten und einen mit 256 echten Graustufen. Die Software, Repro Studio ST junior in der Version 2.0, ist bei beiden gleich, sie bietet außerdem wesentlich mehr als nur Scanfunktionen und eignet sich so zum Erläutern der spezifischen Bildbearbeitungsfunktionen. Weiterhin existiert die Software in einer 'Universal'-Version, mit der Sie folgende Scanner ansprechen können: Cameron Handyscanner (32 Graustufen), Hawk CP14, Epson GT-4000 und GT-6000, Logitech ScanMan+, Print-Technik professional Scanner, Print-Technik Universal und A-Magic Digitizer. Dadurch ist es möglich, auch unabhängig vom verwendeten Scannertyp die im Workshop vorgestellten Arbeiten nachzuvollziehen.

**Workshop-Übersicht**

1 Grundlegendes: Ohne die 'graue' Theorie geht es leider auch hier nicht. Was ist ein Raster? Wie bearbeite ich Graustufen-Bilder?

2 Scannen und Drucken: Optimales Einlesen von Vorlagen. Sinnvolle Auflösungen beim Scannen. Auswahl der richtigen Druckauflösung.

3 Grundlagen zur Druckvorbereitung: Bearbeiten von Bildern für optimale Druckergebnisse. Vorstellung der hierfür geeigneten Werkzeuge.

4 Fotomontage am Atari: In diesem Teil wird es schon kreativer. Wir bearbeiten ganz gezielt bestimmte Bildteile, um diese nach Ihren Vorstellungen zu verändern.

5 Fortgeschrittene Bildgestaltung: Im letzten Teil des Workshops möchten wir dann noch einmal in die Trickkiste greifen und Ihnen zeigen, wie man mit einfachen Mitteln interessante Effekte erzielen kann, die aus einem Foto eine gänzlich neue Grafik machen.

Für den Anwender, der Visitenkarten, Vereinszeitschriften, wissenschaftliche Publikationen oder statistisches Material mit Illustrationen versehen möchte und dabei einen gewissen finanziellen Rahmen nicht überschreiten will, sind Handscanner eine ideale Alternative, die sich inzwischen in punkto Qualität nicht mehr unbedingt hinter ihren 'großen Brüdern', den Flachbettscannern, verstecken müssen.

Weitere Einsatzgebiete von Scannern sind das Einlesen von Texten zum Weiterverarbeiten mit einer OCR-Software (Texterkennung) oder das Scannen von Logos und Vorlagen mit anschließender Vektorisierung. Solche Vektorgrafiken können dann in DTP-Programmen weiterverarbeitet werden und auf Plottern und Schneideplottern, z.B. zur Beschriftung von Schaufenstern mit Klebefolie, ausgegeben werden.

Sie sehen schon, die Möglichkeiten, einen Handscanner sinnvoll einzusetzen, sind weit gestreut. Da aber dadurch viele Benutzer mit einem Metier in Verbindung kommen, für das andere eine dreijährige Lehre machen, haben wir uns entschlossen, diesen Workshop anzubieten. Selbstverständlich können wir von einem Profi erwarten, daß er mit Rasterweiten, Ellipsoid, Gradation, Tonwertzuwachs und ähnlichen Fachausdrücken klarkommt. An die-

Dipl.-Ing. Manfred Müller-Späth, der Autor dieses Artikels, ist Mitarbeiter der Firma Trade iT und dort zuständig für den Bereich Software und Support.

ser Stelle wollen wir aber drucktechnischen Laien eine Einführung bieten und die wichtigsten Grundlagen der Bildbearbeitung am Computer vorstellen.

Wenn Sie also einen Handscanner besitzen und sich fragen, warum Sie beim Ausdruck immer nur briefmarkengroße Bildchen erhalten, warum das Bild, daß im Original wunderbar in den Graustufen abgestuft war, jetzt auf einmal fleckig erscheint oder welches Raster Sie für welchen Zweck einsetzen können, sind Sie hier im richtigen Artikel.

## Der Rechner

Vorab noch einige Worte zur verwendeten Hardware. Neben dem oben genannten Scannerpaket, welches komplett mit Interface für den ROM-Port, Netzteil und Software ausgeliefert wird, kann eigentlich jeder Atari ST/TT genutzt werden. 'Eigentlich' aus dem Grunde, daß die graphische Datenverarbeitung eng mit einem erhöhten Speicherbedarf verknüpft ist.

Dazu möchten wir gleich ein kleines Rechenbeispiel angehen: Sie wollen den Speicherbedarf einer DIN A4 Seite errechnen (Monochrom, also reines Schwarz/Weiß), die mit einer Auflösung von 300 DPI (Punkte pro Zoll) oder 118 Punkten pro Zentimeter gescannt wurde. Diese Auflösung entspricht auch der üblichen eines Laserdruckers. Mit den Werten:

Seitenmaße: 21 x 29,7 cm,
Auflösung: 118 Punkte/cm,
Speicherbedarf/Pixel: 1 Bit/Punkt

ergibt sich eine benötigte Speicherkapazität von 1060 KBytes. Die genauen Formeln zur Berechnung der Speichermengen sind in Tabelle 1 noch einmal erläutert.

Wenn Sie also ungefähr ein Megabyte für eine monochrome Aufbereitung einer 300 DPI DIN A4 Seite benötigen, können Sie sich leicht den Bedarf bei höherer Auflösung oder der Arbeit mit echten Graustufen errechnen. Außerdem sollten Sie bedenken, daß die Software genau diesen Speicherplatz noch einmal benötigt, um einen Undo-Puffer anlegen zu können. Dieser dient dazu, ungewollte oder falsch ausgeführte Arbeitsschritte wieder rückgängig machen zu können.

Deshalb läßt sich als Faustregel folgendes sagen: Wollen Sie vornehmlich mit monochromen Bildern und nicht in übergroßen Formaten arbeiten, reichen 2 MByte RAM im Rechner zum sinnvollen Arbeiten durchaus aus. Wollen Sie aber an größeren Bildern oder gar mit echten Graustufen arbeiten, sollten 4 MByte RAM vorhanden sein.

Außerdem sollten Sie beachten, daß Sie Graustufen auf der monochromen Auflösung nur als 'Ordered Dither', einem speziell auf die Bildschirmdarstellung optimierten Rasterverfahren, betrachten können, da ja keine echten Graustufen zur Verfügung stehen. Beachten Sie dabei, daß Sie



Abb. 1: Unsere Testkandidatin, auf herkömmliche Weise lithografiert.

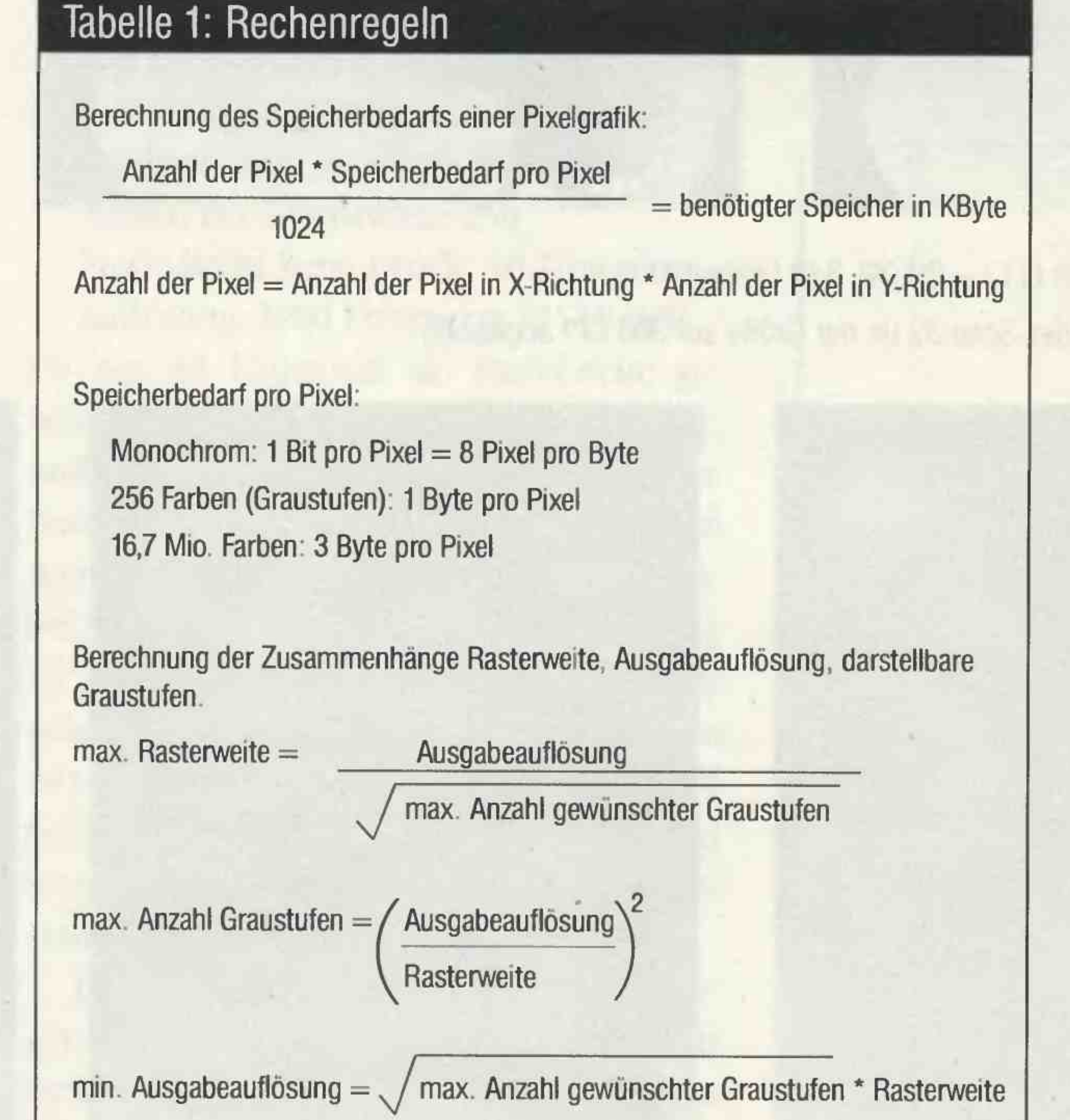


**Tabelle 1: Rechenregeln**

Berechnung des Speicherbedarfs einer Pixelgrafik:

$$\frac{\text{Anzahl der Pixel} * \text{Speicherbedarf pro Pixel}}{1024} = \text{benötigter Speicher in KByte}$$

Anzahl der Pixel = Anzahl der Pixel in X-Richtung * Anzahl der Pixel in Y-Richtung

Speicherbedarf pro Pixel:

Monochrom: 1 Bit pro Pixel = 8 Pixel pro Byte
256 Farben (Graustufen): 1 Byte pro Pixel
16,7 Mio. Farben: 3 Byte pro Pixel

Berechnung der Zusammenhänge Rasterweite, Ausgabeauflösung, darstellbare Graustufen.

$$\text{max. Rasterweite} = \frac{\text{Ausgabeauflösung}}{\sqrt{\text{max. Anzahl gewünschter Graustufen}}}$$

$$\text{max. Anzahl Graustufen} = \left(\frac{\text{Ausgabeauflösung}}{\text{Rasterweite}}\right)^2$$

$$\text{min. Ausgabeauflösung} = \sqrt{\text{max. Anzahl gewünschter Graustufen} * \text{Rasterweite}}$$

Daraus folgt: Je höher die Rasterweite, desto mehr Graustufen sind darstellbar.

bei einem Graustufenbild trotzdem intern immer die vollen 256 Graustufen zur Verfügung haben! Sollten Sie ein solches Bild als monochrome Datei, z.B. als GEM-Image-Format ablegen, sehen Sie in der monochromen Darstellung keinen Vergleich zum Graustufen-Bild. In der Funktion werden Sie dies aber rasch feststellen, da im monochromen Bild kein Kontrast, keine Helligkeit, keine Schärfe oder ähnliches verändert werden kann, wobei ein echtes Graustufenbild den achtfachen Speicherplatz eines monochromen Bildes belegt. Dies liegt an der Beschreibung der Bildpunkte: Im monochromen Verfahren wird pro Bildpunkt (Pixel) genau ein Bit (an/aus) benötigt, zur Beschreibung von 256 Graustufen werden aber 8 Bit (= 1 Byte) pro Pixel benötigt (2^8 = 256).

## Der Scanner

Dazu vorweg etwas zu unseren Beispielbildern: Als erstes Bild sehen Sie ein Portrait, das konventionell gedruckt wurde, also ohne Computereinsatz, und zwar mit einem 45 Grad-Raster von 40 Linien/cm, was immer das auch heißen mag. Dieses Bild werden wir, soweit möglich, immer wieder zu Beispielzwecken heranziehen. Nun aber wieder zurück zum Scanner. Sie haben etwas von einem 'echten' Graustufenscanner und einem, der diese Graustufen gerastert ausgibt, gelesen. Wo liegt da der Unterschied? Wie Sie wissen, stehen uns beim Schwarz/Weiß-Druck nur zwei Zustände zur Verfügung: Punkt vorhanden, also Schwarz, und Punkt nicht vorhanden, also Weiß. Das gilt für einen 9-Nadel-Drucker genauso wie für den Offset-Druck. Das heißt, wenn wir die in einem Bild vorhandenen Graustufen darstellen wollen, müssen wir diese simulieren, da sie beim Druck nicht real vorhanden sind.

Das menschliche Auge läßt sich da relativ leicht auf's Glatteis führen. Das können Sie sich direkt am Bildschirm vor Augen hal-

ten, indem Sie einmal eine Fläche mit einem Füllmuster füllen, welches nur jeden zweiten Punkt setzt. Ihr Auge wird diese Fläche als Grau wahrnehmen. Dies basiert auf der begrenzten Auflösungsfähigkeit unserer Augen und auf der Tatsache, daß das menschliche Gehirn aus zwei nebeneinanderliegenden, nicht mehr sauber aufgelösten Grauwerten einen Mittelwert bildet. Haben Sie also zur Hälfte weiß und zur anderen Hälfte schwarz, dann erscheint Ihnen die Fläche in einem 50 % - Grauwert.

In der Drucktechnik wird eben dieser Effekt zur Graustufendarstellung ausgenutzt. Flächen mehr oder weniger dichter schwarzer Punktansammlungen ersetzen die einzelnen Grautöne. Dabei darf eine bestimmte Punktdichte der Rasterdarstellung nicht unterschritten werden, da sonst das Gehirn diese Punkte einzeln erfaßt und nicht mehr in Grauwerte umsetzt.

Wie sieht nun in der Praxis das Umsetzen eines Grauwertes in ein Punktraster aus? Sie haben vielleicht schon einmal eine Lichtbrechung an einer Glaskante gesehen. Genau dieser physikalische Vorgang wird in der klassischen Reprographie zur Rastererstellung herangezogen: Auf einen Film,



Abb. 3: Darstellung mit 'ordered dither'.



Abb. 2: Grauverlauf von 12% bis 88%, 30 Linien/cm, runder Punkt.





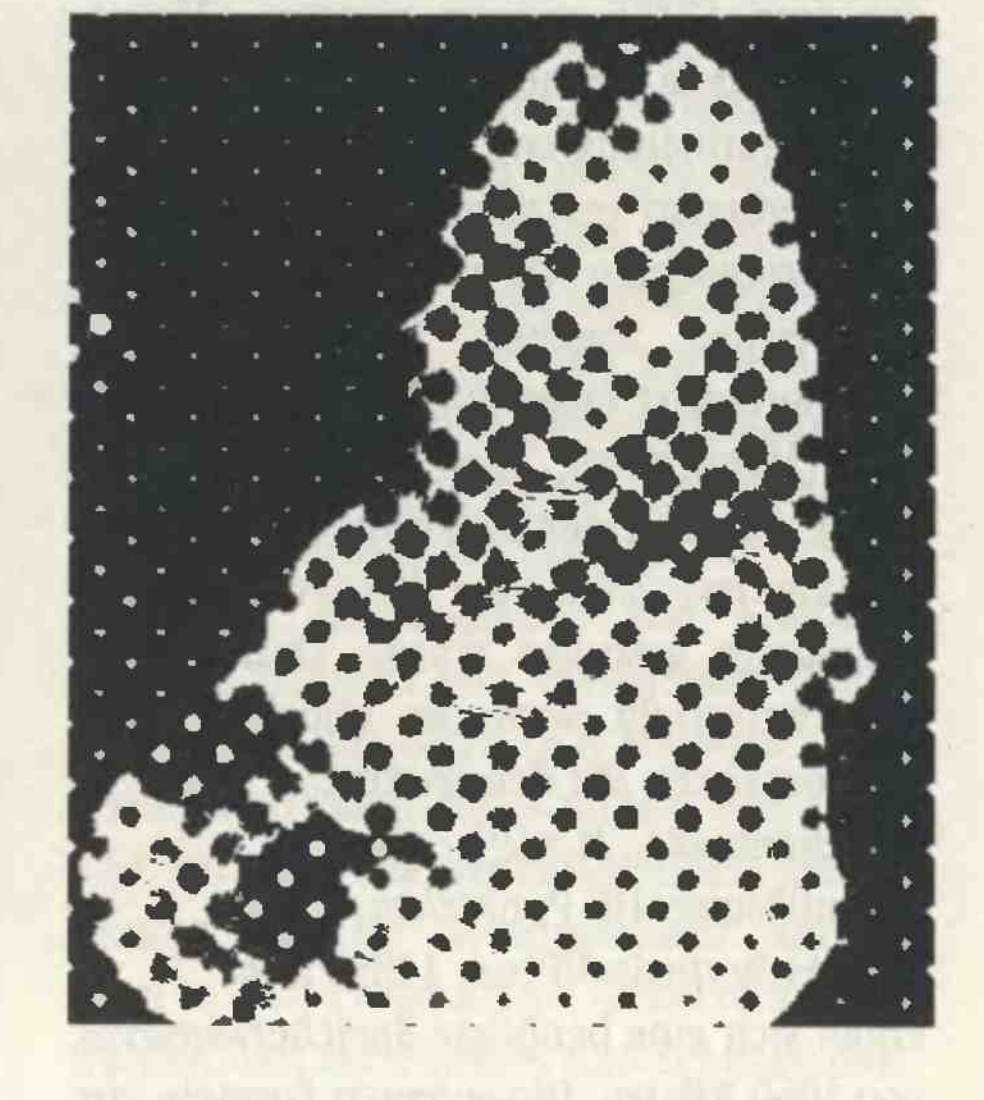


Abb. 4-6 (oben): Drei Rasterweiten (v.l.) – 60, 30, 3 (!) Linien/cm.

Abb. 7-9 (unten): Die drei Raster des Scan 32 (in der Größe auf 300 DPI angepaßt).











Abb. 10-12: Die drei 'Soft'-Raster von Repro-Studio ST junior (auch auf 300 DPI angepaßt).

der nur die Zustände Schwarz und Weiß kennt, wird eine Folie mit eingravierten oder eingeätzten Punkten oder Linien, je nach Rastertyp, gelegt und darauf ein Abbild der Vorlage in entsprechender Vergrößerung projiziert. Der sogenannte 'Lith'-Film kippt ab einer bestimmten Lichtmenge direkt ins Schwarze, so daß keine Zwischenstufen möglich sind. Nun brechen sich die Lichtstrahlen an den Kanten der eingeätzten Linien und treffen aufgefächert auf den Film. Je nach Muster und Abstand der Linien entsteht dadurch das gerasterte Bild, da der Film dort, wo mehr Licht auftritt, eine größere schwarze Fläche produziert als bei kleineren Lichtmengen. Dieser Effekt läßt sich sehr schön an einem Grauverlauf vorführen.

Sie können sich die Rasterfolie auch wie eine Lochmaske vorstellen, durch die die Vorlage projiziert wird. Der Effekt läßt sich auch nachstellen: Nehmen Sie einmal einen schwarzen Karton und 'bohren' ein winziges Loch in die Mitte. Stellen Sie den Karton parallel zu einer Wand in einem verdunkelten Raum auf. Wenn Sie nun mit einer Taschenlampe, die Sie in verschiedenen Helligkeitsstufen schalten können, auf den Karton leuchten, sehen Sie, wie sich der Projektionspunkt an der Wand mit der Lichtintensität ändert.

Die oben erwähnte Software versucht nun, diesen Effekt nachzustellen. Dabei kann man diese Sache vereinfachend betrachten: Einen Punkt unseres Bildes mit einem Grauwert wollen wir einmal genau einem Rasterpunkt zuordnen. Wir wissen, daß wir 256 Graustufen darstellen wollen. Nun müssen wir in einer Matrix von Pixeln einen Punkt von 0% (also keine Färbung = Weiß) bis 100% (die volle Fläche ist gefärbt = Schwarz) in 256 Abstufungen 'wachsen' lassen. Da kann man ganz einfach rechnen: Um 256 Kombinationsmöglichkeiten zu haben, braucht man eine Fläche mit 256 Pixeln, diese läßt sich quadratisch mit einer Seitenlänge von 16 Pixeln erzeugen: 16*16=256! Das heißt: mit jedem Prozentpunkt mehr wächst unser Punkt um ca. 2 Pixel.

Diese Rechnung können wir noch etwas weiter treiben. Gehen wir einmal davon aus, daß wir den Scanner ausreizen und eine Vorlage für den Offsetdruck, also eine Lithografie, erstellen wollen. Dazu brauchen wir folgende Daten:

Ausgabe: Film über Belichter
Anzahl der Graustufen: 256
Punktdichte beim Druck: 40 Linien/cm
Auflösung: 1000 Punkte/cm (2540 DPI)

Da wir 40 Linien/cm als Rasterweite gewählt haben, benötigt jeder Rasterpunkt, und wir gehen hier von einem kreisrunden Punkt aus, eine Fläche von ungefähr 1.6 mm * 1.6 mm. Diese Fläche beinhaltet aber bei der gewählten Belichterauflösung 16*16=256 Punkte! Daraus können wir schon unser erstes Ergebnis ableiten: Um mit einem Raster von 40 Linien/cm 256 Graustufen darstellen zu können, benötigt man eine Belichterauflösung von mindestens 1000 Punkten/cm.

Ist die Auflösung des Belichters geringer, sinkt die Zahl der darstellbaren Graustufen bei der von uns vorgewählten Rasterweite. Dies kann man ändern, indem man die Rasterweite vergrößert, also z.B. eine Weite von 45 Linien/cm wählt. Drehen wir den Spieß einmal um: Mit welcher Rasterweite kann ich auf einem 9-Nadeldrukker (Auflösung etwa 120 DPI) 256 Graustufen darstellen? Da ziehen wir rasch den Dreisatz zu Rate: Bei 120 DPI hat ein Quadrat von 16*16 Pixeln eine Seitenlänge von 3.3 mm. Das bedeutet, daß die Rasterweite 3 Linien/cm beträgt. Daß dieses grobe Raster vom Auge nur sehr schwer (oder ab 5 m Entfernung) als Graustufen akzeptiert wird, leuchtet ein.

Wenden wir uns wieder den beiden Scannertypen zu. Der Scanner vom Typ Scan32 erkennt intern genau 32 Graustufen. Diese werden aber gleich in ein Raster

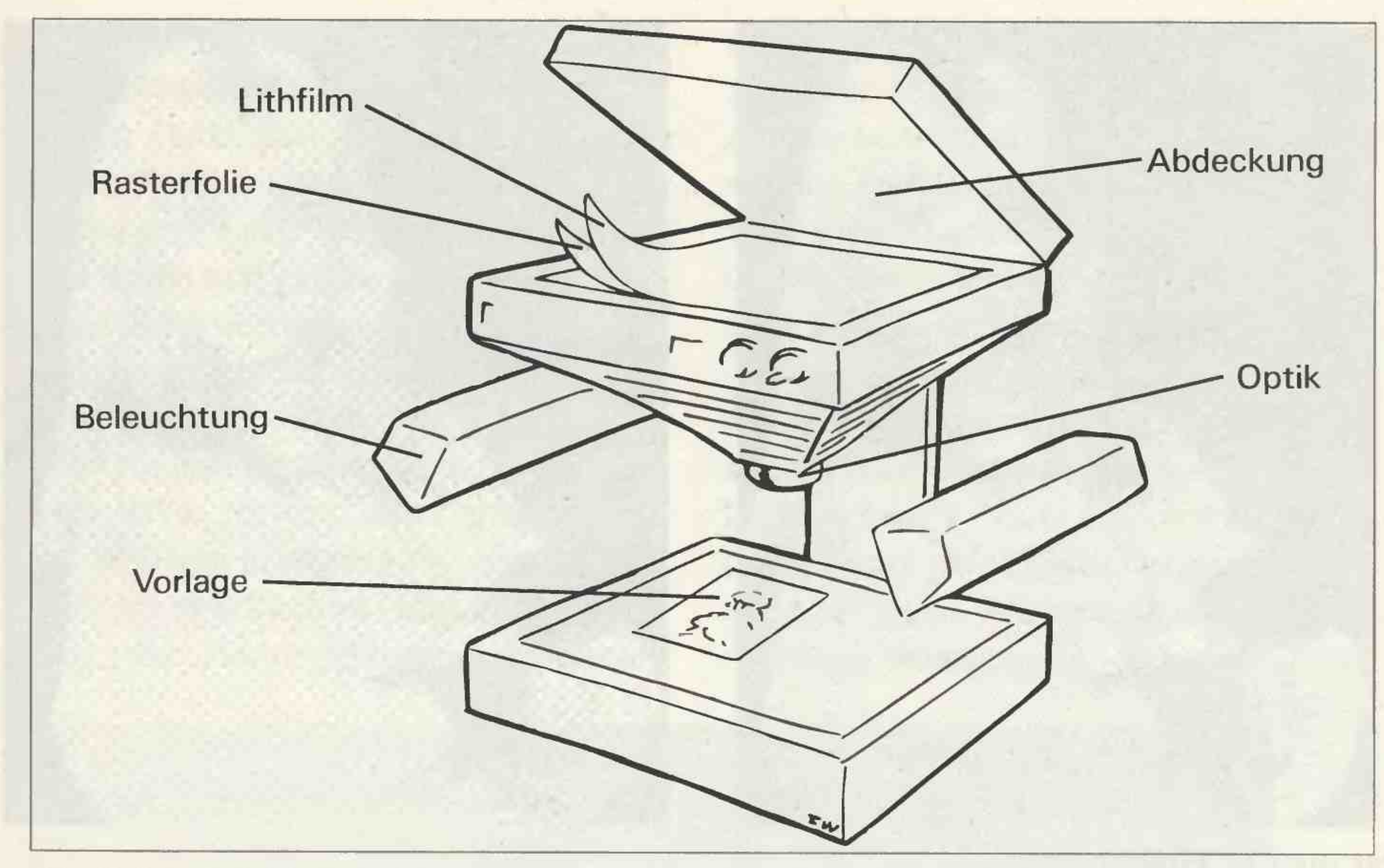



Abb. 13: Der prinzipielle Aufbau einer Reprokamera

umgerechnet und ausgegeben, so daß Sie im Rechner stets ein monochromes Bild erhalten. Der Scanner selbst bietet drei verschiedene Rasterweiten an, somit kann man sich die günstigste für den jeweiligen Ausgabefall aussuchen. Die Qualität der so gescannten Bilder ist erstaunlich gut, und man braucht in den meisten Fällen nichts nachzubearbeiten. Dies hängt aber selbstverständlich stark von der gescannten Vorlage ab. Leider lassen sich die Rasterweiten nicht in größerem Umfang verändern, so daß man auf diese drei Raster angewiesen ist. Wollen Sie für bestimmte Manipulationen echte Graustufen erhalten, bietet Repro Studio ST junior eine Umwandlungsroutine an, die speziell auf die Raster der 32-Graustufen-Handscanner optimiert ist. Dabei verfährt die Software genau umgekehrt zum Rasterungsprozeß: In einem bestimmten Flächenelement werden die vorhandenen Pixel gezählt und daraus ein Grauwert ermittelt. Aus dieser Fläche wird dann ein Grau-Pixel, d.h. das Bild wird zwangsläufig kleiner. Dies läßt sich durch eine nachträgliche Vergrößerung in bestimmten Grenzen wieder ausgleichen.

Wollen Sie jedoch jede Nuance Ihrer Vorlage darstellen können und hohe Kontraste und 'harte' Graustufensprünge vermeiden, müssen Sie sich dem Graustufenscanner 'Scan 256' zuwenden. Diese Geräte geben die oben erwähnten 8 Bit für ein Grau-Pixel ungerastert aus, d.h. in der eingestellten Auflösung erhalten Sie die vom Scanner erkannten, echten Graustufen direkt zur Manipulation. Nun können Sie retuschieren, Kontraste ändern, Grauwerte austauschen und digitale Filter auf das Bild anwenden, um es danach zu rastern und auszudrucken. Um einen Eindruck eines 'softgerasterten' Bildes zu haben, stellen

## Erläuterung der Fachbegriffe.

**Auflösung:** Punktdichte eines Ausgabegerätes zur Darstellung von grafischen Elementen, wird in Punkten pro Längeneinheit (Standard sind Inches) gemessen.

**DPI:** Abk. für 'Dots per Inch', Standardmaß für die Auflösung, Punkte pro Zoll

**Flachbettscanner:** Abtastgerät zur Erfassung grafischer Daten. Dabei wird die Vorlage auf eine Glasplatte gelegt und von einer Spiegelmechanik abgetastet (ähnlich einem Fotokopierer)

**Gradation:** Maß für den Kontrast eines Halbtonbildes. Dabei stellt dieses die Steigung der Kurve in der 'LookUpTable' dar

**Halbton:** Fachbegriff für Grauwert, wird in vielen Scanneranleitungen für gerasterte Bilder benutzt

**Handscanner:** Abtastgerät zur Erfassung grafischer Daten. Da hier der Scanner selbst über die Vorlage geführt wird, können Einsparungen in Bezug auf Baugröße und Preis erfolgen

**IDC-Treiber:** (Intelligent Device Communication) Treiberkonzept verschiedener Soft- und Hardware-Hersteller, welches es ermöglicht, unterschiedliche Scanner mit unterschiedlicher Software zu betreiben, da die Datenübergabe standardisiert wurde

**Kontrast:** Verhältnis von Graustufenübergängen in einem Bild. Sind zwischen einer hellen und einer dunklen Fläche viele Zwischentöne, ist der Kontrast niedrig, fehlen diese, ist er hoch

**Look Up Table:** Tabelle zur Einstellung der Gradation. Auf der X-Achse werden dabei die vorhandenen Lichtwerte eingetragen, auf der Y-Achse die erwünschten. Ist als 'LUT-Diagramm' in jeder EBV zu finden.

**Linien/cm:** Standard-Einheit für die Bestimmung der Rasterweite beim Druck, nicht zu verwechseln mit der Druckauflösung!

**Monochrom:** Bildmaterial, welches nur zwei Zustände kennt: Schwarz/Weiß oder andere Farben, auf dem Computer sind dies immer Schwarz und Weiß!

**OCR-Software:** Software zum automatischen Umwandeln von gescannten Textpassagen, die als Bild vorliegen. Dabei wird ein ASCII-Format erzeugt, welches für eine Textverarbeitung lesbar ist.

**Ordered Dither:** (engl. kontrolliertes Zittern) spezielles Rasterverfahren zur Darstellung von Graustufen auf einem monochromen Bildschirm

**Pixel:** Bildpunkt auf dem Bilschirm. Engl. Kunstwort, setzt sich zusammen aus 'picture element'

**Raster:** Verfahren zum Darstellen von Graustufen beim Druck. Durch mehr oder minder hohe Punktdichten werden Grauwerte simuliert.

**Rasterweite:** Abstand der einzelnen Rasterpunkte voneinander. Diese Weite hängt vom Druckverfahren und der gewünschten Qualität ab, üblich sind: 24-Nadel-Drucker 16 Linien/cm, Laserdrucker 21 Linien/cm, Tageszeitung 30 Linien/cm, Offsetdruck 60 Linien/cm und Trockenoffset (Kunstdruck) bis 120 Linien/cm

**Rasterwinkel:** Winkelung der Rasterpunktreihen, d.h. die Anordnung der Punkte und ihrer 'Wachstumszentren' zueinander. Bei grobem Raster kann man die Punktreihen genau erkennen. Für das menschliche Auge haben sich 45 Grad als vorteilhaft erwiesen

**Reprokamera:** Gerät zur analogen (also ohne Computer) Erstellung von Rasterfilmen zur Druckvorbereitung

**Strichzeichnung:** Vorlage, die nur Schwarz und Weiß enthält, also nur zwei 'Farbzustände' kennt.

**Schneidplotter:** Gerät zum Erstellen von Klebefolien. Funktioniert wie ein Plotter, statt des Stiftes ist jedoch ein Messer eingesetzt. Das Gerät findet zunehmend Einsatz in der Beschriftungstechnik und Außenwerbung.

wir auf Seite 96 einmal ein mit dem Graustufenscanner eingelesenes Bild mit den drei Rastern von Repro Studio ST junior dar. Um dabei die Relation zu wahren, werden diese auch auf 300 DPI angepaßt.

Was beide Scanner gleichermaßen können, ist das Einlesen von reinen Strichzeichnungen, also Vorlagen, die nur aus Schwarz-Weiß-Werten bestehen. Diese Art von Scan wird häfig benutzt, um Pictogramme, Schriften oder ähnliches einzulesen und dann z.B. zur Bearbeitung in einem DTP- oder Schneidplotprogramm zu vektorisieren. Da leisten diese kleinen Pixelabtaster beachtliches. Dieses Thema soll hier aber nicht näher beleuchtet werden.

Dieser Modus wird auch zum Einlesen von Texten benutzt, um sie später in einer OCR-Software in echten ASCII-Text zu wandeln, der dann in einer Textverarbeitung weiterverarbeitet werden kann. Dazu existieren zu diesem Scanner auch zusätzliche IDC-Treiber. Dies sind Accessories, die den Scanner ansteuern können und dabei die Scan-Daten in einem genormten Format an ein aktives Programm weiterleiten können. Damit haben Sie die Möglichkeit, aus Programmen, die dieses Konzept unterstützen, direkt zu scannen, ohne erst über die Scansoftware ein Bild einlesen, abspeichern und dann wieder im anderen Programm laden zu müssen. Solche Konzepte setzen sich immer mehr durch, da es wesentlich vorteilhafter ist, direkt ohne große Anpassungsklimmzüge einen Scanner aus verschiedener Software heraus ansprechen zu können.

Hier wären wir nun am Ende des ersten Teiles unseres Scanner- und Bildverarbeitungskurses. Im nächsten Heft lesen Sie dann, wann Sie mit welcher Auflösung Scannen und Drucken und wie Sie dementsprechend Ihren Scan auf den verwendeten Drucker anpassen können.

Übrigens: Sollten Sie noch Fragen oder Anregungen zu diesem Thema haben, scheuen Sie sich nicht, uns diese schriftlich mitzuteilen. Wenn möglich, werden diese dann in einer der nächsten Ausgaben berücksichtigt. mms/kuw

# PD Background

## ZornySoft – Software, die nicht zornig macht!

**So bekannte PD-Programme wie AutoKost, Def2Lst, DirList, Explode, ZPrint oder Volume haben alle eine Sache gemeinsam: den Programmautor Cornelius Bode. Von ihm stammen viele und vor allem gute Public Domain-Programme für den ST, die unter dem Namen ZornySoft veröffentlicht wurden.**

Mit 15 Jahren kam Cornelius das erste Mal mit Computern in Berührung. Im Mathematik-Unterricht wurde ein Hewlett-Packard-Rechner benutzt, den man mit Pappkarten (und nur damit!) programmieren konnte. Auf diesen Karten mußte der Programmierer an den richtigen Stellen Bleistiftstriche in UPN, also Umgekehrt-Polnischer Notation, machen. Die Ergebnisse der Berechnungen wurden in zwei Zeilen 'präsentiert', die jeweils nur eine Zahl darstellen konnten. Für Cornelius stand ziemlich schnell fest, daß ein Computer keinerlei praktischen Nutzen hat.

### Schon immer Atari

Erst zwei Jahre später änderte der Kontakt mit einem Atari 400 8-Bit-Rechner diese Einstellung. Der Atari 400 ließ sich bereits in Basic programmieren und war in der Lage, auf einem Fernsehgerät farbige Grafiken darzustellen. Jetzt hatte das Computerfieber zugeschlagen, und schon kurze Zeit später war der Einstieg geschafft. Das erste Jahr wurde allerdings weniger mit Programmieren verbracht als vielmehr mit Spielen, wie zum Beispiel dem legendären Defender.

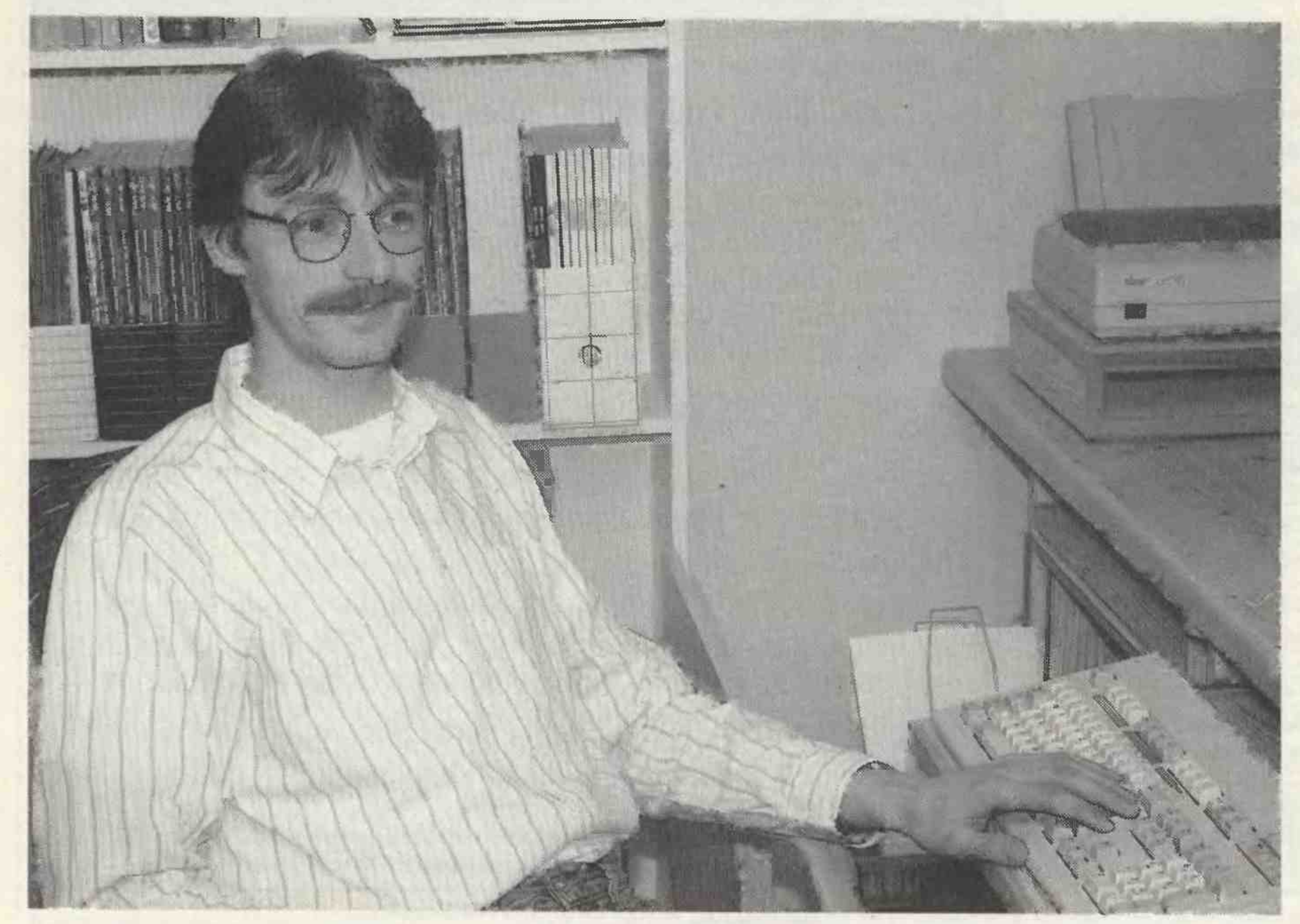


Abb. 1: Der Kopf, der hinter ZornySoft und somit hinter viel guter PD-Software steht – Cornelius Bode.

Nachdem die Spielphase vorüber war, folgte der Kauf eines Atari 600 XL, der wiederum einige Vorteile bot. So hatte der 600 XL eine richtige Tastatur, denn den Atari 400 gab es nur mit einer Folientastatur, und das Basic war nun Bestandteil des Betriebssystems, das im ROM untergebracht war.

### XL/XE – Familie

Der nächste Computer nach dem 600 XL war natürlich wieder ein Atari, nämlich ein 800 XL mit 64 KByte Hauptspeicher und einer Diskettenstation. Damals stürzte sich Cornelius auf jede Computerzeitschrift und lernte Assembler, um schnelle Programme zu entwickeln.

Nach dem Schulabschluß 1985 begann er eine Ausbildung als Datenverarbeitungs-Kaufmann, denn der Computer sollte auch Bestandteil seines Berufs werden. Begeistert von den Möglichkeiten seines XL brachte er einige Kollegen dazu, sich ebenfalls solche Geräte für den Hausgebrauch zu kaufen. Die Überzeugungsarbeit wurde dadurch erleichtert, daß dieser Computer damals schon zu Schleuderpreisen angeboten wurde, da sich der C64 als Quasi-Standard – gerade bei Schülern als Spielmaschine – durchgesetzt hatte.

So kam es, daß seine Kollegen auch seine ersten Kunden wurden: Er verkaufte ihnen einige selbstgeschriebene Programme. Von dem damit verdienten Geld erwarb er dann den größten Computer, den Atari in der XL/XE-Reihe anbot: einen 130XE, der über 128 KByte Speicher verfügte. Dies sollte auch sein letzter 8-Bit-Rechner werden.

### Der ST kommt

Inzwischen war schon das Jahr 1986 gekommen, und der ST war bereits auf dem Markt. Der ST stellte alles in den Schatten, was er bislang gesehen hatte! Er war sogar




Abb. 2:

Explode ist ein Denkspiel von Cornelius Bode.




Abb. 3:

AutoKost haben wir Ihnen in Heft 9/91 vorgestellt.

schneller als die 'professionellen' PCs, die in seinem Ausbildungsbetrieb verwendet wurden, konnte leichter in Assembler programmiert werden und verfügte über ein halbes Megabyte RAM.

Nach einiger Zeit hatte Cornelius genug Erfahrung mit dem neuen Computer gesammelt und machte sich mit einem Freund an die Entwicklung eines Systems, mit dem der XL/XE als Druckerpuffer für den ST verwendet werden konnte. Während sein Freund die Hardware-Entwicklung übernahm, kümmerte er sich um die Programmierung der benötigten Software, die in Assembler geschrieben werden mußte. Einige dieser Geräte konnte er schließlich auch verkaufen.

Nachdem 1988 die Ausbildung abgeschlossen war, verfolgte er den eingeschlagenen Weg konsequent weiter und entschloß sich, ein Informatik-Studium an der Technischen Universität Braunschweig zu beginnen, nicht weit von seinem Heimatort in der Nähe von Hannover und dem Steinhuder Meer entfernt.

Mit Beginn des Studiums kaufte er sich einen Mega ST2 mit einer Festplatte, der den gewachsenen Ansprüchen gerecht werden sollte. Der Grund war, daß an der TU Braunschweig in Modula-2 programmiert wurde – was sich übrigens bis heute nicht geändert hat

Der Kontakt zu seinem alten Ausbildungsbetrieb blieb über die Jahre bestehen, da Cornelius auf einem am ST betriebenen SuperCharger Anwendungen unter LOTUS 1-2-3 für diese Firma programmierte. Für ihn ergab sich dadurch die nützliche Gelegenheit, das Studium zu finanzieren – ein Aspekt, den jeder Student zu schätzen weiß.

## Ein kurzes Studium

Nach kurzer Zeit schon stellte sich heraus, daß das Studium nicht seinen Vorstellungen entsprach. Mit den ab dem dritten Semester stattfindenden Vorlesungen über Elektrotechnik konnte er sich nicht anfreunden, und so brach er 1989 das Studium ab und machte sich selbständig.

Für seinen Ausbildungsbetrieb übernahm er Aufträge, die 'ausreichend groß' waren, um ihm die Anschaffung der benötigten Hard- und Software zu ermöglichen. Durch sein Können festigte er seinen guten Ruf und schaffte sich zufriedene Kunden. Seit zwei Jahren ist er jetzt schon selbständig und entwickelt auf einem MS-DOS-kompatiblen 386SX Software, die er über seine Firma ZornySoft vertreibt. Neben der Software-Entwicklung ist er noch in den beiden Bereichen PC-Beratung und Organisation tätig. Seitdem hat er zwar kaum noch Freizeit, wie er selbst sagt, aber trotzdem hat er seinen Schritt in die Selbständigkeit noch nicht bereut.

## The secret of my success

Der Erfolg hängt aber sehr von der Selbstdisziplin ab, die der einzelne aufbringen kann, so Cornelius Bode. Es gibt viele Verlockungen, denen man täglich widerstehen muß. Morgens später aufzustehen oder sich im Fernsehen das nächste Tennismatch anzusehen, sind dabei nur die kleineren Verlockungen. Wer sich nicht feste Arbeitszeiten setzt, wird relativ schnell merken, daß er den falschen Weg gewählt hat.

## Warum ZornySoft?

Der Name ZornySoft stammt von seinem Vornamen Cornelius, den ein Freund immer so aussprach, als würde er mit einem 'Z' geschrieben. Die Kurzform Corny für Cornelius ist allgemein geläufig und so war der Name gefunden. Ähnlichkeiten mit dem Wort 'zornig' sind aber durchaus gewollt. Viele Programme machen den Jungunternehmer wütend, da sie schlecht und unkomfortabel programmiert sind. Dabei handelt es sich natürlich nicht um seine eigenen Programme, bei denen er immer darum bemüht ist, sie leicht durchschaubar zu gestalten.

Wenn er nicht arbeitet, verbringt er seine knappe Freizeit entweder mit seiner Freundin oder mit seinen weiteren Hobbies. Zum einen spielt er als Gitarrist in zwei Bands, hauptsächlich in den Musikrichtungen Irische Folklore, Skiffle, Blues oder griechische und italienische Lieder. Allein diese Tätigkeit nimmt zwei Abende pro Woche für das Üben in Anspruch, von Auftritten in Kneipen einmal abgesehen. Die Musik ist für ihn ein 'Ausgleichssport', wofür auch seine umfangreiche Plattensammlung ein Indiz ist.

Sein anderes Hobby ist natürlich der ST. In der restlichen verbleibenden Zeit entstehen die Programme, die ZornySoft unter ST-Anwendern bekannt gemacht und zu diesem Artikel geführt haben. Zum einen macht es Cornelius Bode Spaß, diese Programme zu schreiben, und zum anderen möchte er sie vielen Anwendern zugäng-

lich machen, wenn erkennbar ist, daß auch andere Leute sie gebrauchen können. Ein weiterer Aspekt ist natürlich, daß er somit den Bekanntheitsgrad seiner Firma steigern kann und möglichst viel Feedback von den Anwendern bekommt. Ein finanzieller Hintergedanken besteht bei ihm nicht; nach seiner Aussage kann ein Programmierer mit Public Domain Software oder Shareware nicht ausreichend Geld verdienen, um davon zu leben.

Dies führt uns wieder zu dem Punkt, den wir in dieser Rubrik schon des öfteren erwähnt haben: die Zahlungsmoral der Anwender. Auch Cornelius Bode hat die Erfahrung gemacht, daß zum Beispiel die Atari-Anwender aus der Schweiz eher bereit sind, die Programmierleistung mit einem entsprechenden Betrag zu entlohnen als ihre deutschen Kollegen.

Seine Programme entwickelt er mit GFA-BASIC; an kritischen Stellen werden sie mit Assembler optimiert. Seit es das GFA-BASIC auch für MS-DOS-Rechner gibt, plant Cornelius, einige seiner Programme an diese Geräte anzupassen.

An Ideen mangelt es nach seiner Aussage nicht, aber an der zur Verfügung stehenden Zeit. Trotzdem können wir damit rechnen, auch weiterhin neue und verbesserte Programme von ZornySoft zu bekommen. Wer Verbesserungsvorschläge zu einem seiner Programme hat, sollte ihm diese mitteilen. Die Anwender finden bei Cornelius für diese Punkte immer ein offenes Ohr. Gerade darin liegt für ihn nämlich der Reiz des Public Domain Gedankens: Viele Anwender sollen Anteil an einem Programm haben und dessen Entwicklung aktiv und kreativ durch ihre Vorschläge und Anregungen beeinflussen können.

## Weiter so!

Wir sind der Meinung, daß dies genau der richtige Weg ist, um den Anwender zufriedenzustellen. Ein Entwickler kann kaum mehr für den Benutzer tun. Nun sind aber die Anwender gefragt, die durch aktive Mitarbeit, aber auch durch Anerkennung, ihren Anteil zur Entstehung und Weiterentwicklung von Software beitragen sollen. lk/kuw

**PD-Software von Cornelius Bode**

| Programmname | Version | Disk-Nr. |
|---|---|---|
| Autokost | 2.6 | J96 |
| Cassette | 3.9 | J35 |
| Catch'em | 1.4 | J89 |
| Def2Lst | 1.4 | J87 |
| DirList | 1.4 | J87 |
| Explode | 3.0 | J48 |
| Hüpfer | 4.0 | J48 |
| Notiz | 2.9 | J36 |
| Ram Frei | 3.4 | J36 |
| StartUp | 3.3 | J36 |
| Volume | 1.2 | J107 |
| ZPrint | 1.8 | J65 |

Wenn Sie Fragen oder Anregungen haben, so erreichen Sie den Autor unter folgender Adresse: Cornelius Bode, Schebeksfeld 12, 3057 Neustadt 2




# Neue Games für den ST

**Wenn Sie sich nach getaner Arbeit auch einmal entspannen möchten, dann sollten Sie einen Blick in unsere Spieletests werfen. Mit News, Kurztests und ausführlichen Berichten informieren wir Sie über die Neuigkeiten auf dem Spielesektor.**

Die Firma Gremlin Graphics kündigt rechtzeitig für das bevorstehende Weihnachtsfest neue Compilations an. '4 Wheel Drive' besteht aus vier tollen Rennspielen: die beiden Motorradrennen 'Team Suzuki' und 'Combo Racer', 'Toyota Celica GT4 Rally' und das rassige Autorennen mit Zwei-Spieler-Modus 'Lotus Esprit Turbo Challenge'. Letzteres ist auch in der Spielesammlung 'Chart Attack-Volume 1' vertreten. Außerdem bekommt der ehrliche Käufer noch das Hüpf- und Schießspielchen 'Ghosts And Ghouls', aber auch 'James Bond' und 'Venus, The Fly Trap' geboten. Weiterhin arbeitet die Sheffielder Spieleschmiede am offiziellen Game um Formel 1 König Nigel Mansell, das irgendwann im nächsten Jahr veröffentlicht werden soll.

Die Firma Loriciels arbeitet an einem futuristischen Sportspiel mit dem Titel 'Adrenalynn'. Darin stehen sich zwei Teams, halb Mensch, halb Computer, gegenüber und versuchen, eine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu bugsieren. Außerdem bringen die findigen Franzosen noch 'Baby Jo', ein Spiel mit einem putzigen Schreihals.

Titus Software veröffentlicht bald 'The Blues Brothers', ein packendes Hüpf- und Sammelspiel mit fünf Levels, haufenweise aufdringlichen Bildschirmgegnern wie flitzende Omis mit Einkaufswagen, herumballernde Polizisten und Schlägertypen. Ebenfalls von Titus stammt das offizielle Spiel zu den niedlichen Tierchen aus Entenhausen. In 'Duck Tales' versucht Onkel Dagobert, innerhalb kürzester Zeit mehr Geld anzuhäufen als sein verhaßter Konkurrent Mac Moneysac. Dazu spekuliert er an der Börse, läßt seine Neffen nach vergrabenen Schätzen buddeln oder läßt sie Fotosafaris im tiefsten Dschungel machen, um die Bilder meistbietend zu verhökern. Grafisch ist 'Duck Tales' eine echte Augenweide, die Charaktere sehen haargenau so aus wie die Figuren aus Comic und Film. Nur leider ist es mit der Spielbarkeit nicht so weit her.

Der amerikanische Softwareriese MicroProse werkelt an einer neuen Golfsimulation mit farbenprächtiger 3D-Grafik, verschiedenen Kursen und Bodenarten, Handicap-Punktvergabe sowie einer Möglichkeit, besonders gelungene Schläge auf Disk zu speichern.

cbo/kuw

# Vroom

Mit einem schnitten Formel-1-Gefährt über die Piste bügeln, andere Fahrzeuge überholen, heiße Crashs und Boxenstops-Autorennen auf dem Atari ST machen doch immer wieder Spaß. Wie gut, daß die französische Spieleschmiede Langhor für Nachschub sorgt. In 'Vroom' haben Fans flitzender Fahrzeuge gleich eine ganze Formel-1-Saison Gelegenheit, ihr Können als Nachwuchs-Laudas an Joystick oder Maus unter Beweis zu stellen.

Ganze sechs Rennen umfaßt der Wettbewerb, die Motoren heulen entweder im aktionreichen Arcade- oder dem realistischeren Grand Prix Modus. Anfänger haben die Möglichkeit, auf einer Piste ihrer Wahl zu trainieren oder den Computer bei einer meisterlichen Demo-Runde zu bewundern. Der Bildschirmaufbau ist übersichtlich: Links oben zeigt der Computer in einer Übersichtskarte eine Draufsicht der Piste. Weiße bzw. schwarze Punkte markieren die Position von Fahrer und Teilnehmerfeld. In der rechten oberen Ecke werden High-Score, die bereits absolvierten Runden und die verbleibende Spritmenge angezeigt. Tempo und der gerade eingelegte Gang stehen unten. In diesem Zusammenhang sei noch die Möglichkeit erwähnt, über das Hauptmenü auf das in Formel 1 verbreitete Automatik-Getriebe zurückzugreifen. Den größten




Monitorausschnitt nimmt selbstverständlich die flüssige 3D-Grafik des Parkurs ein: Sträucher und Schilder am Straßenrand werden beinahe stufenlos vergrößert. Eine Kollision mit der Randbebauung führt nicht zwangsläufig zum Game Over. Je mehr Crashs der Rennwagen mitmacht, desto mehr leidet das Fahrwerk darunter und

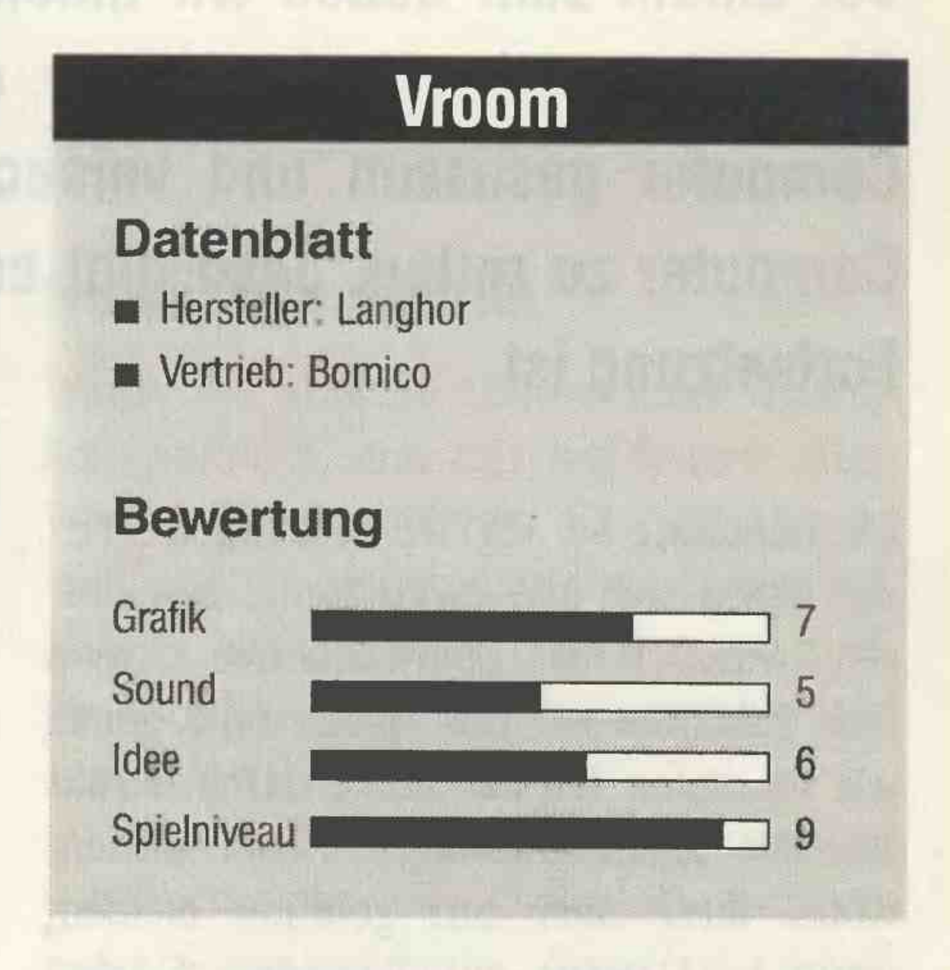
desto ungenauer läßt sich das Fahrzeug steuern. Neben dem Fahrwerk muß man sich auch um den Zustand der Reifen sorgen und sie gelegentlich auswechseln. Ziel aller Bemühungen ist es, einen besonders guten Platz in der Bestenliste zu ergattern.

Im Arcade-Modus entscheiden die Zahl der überholten Konkurrenten und die zurückgelegten Kilometer über den Score. Wer acht Widersachern den Auspuff zeigt, kommt in der ersten Runde weiter. Danach müssen jeweils drei zusätzliche Wagen abgehängt werden. Im Grand-Prix-Modus sind die Modalitäten härter: Genau wie in der Realität absolviert der Titelaspirant zunächst eine Qualifikationsrunde, bevor er im Feld der besten 26 aufs Pedal tritt. Für das Sieger-Sextett winken Weltmeisterschaftspunkte, die in einer übersichtlichen Statistik nach jedem Lauf addiert werden. Klar, nur gegen Computergegner um die Wette zu rasen, ist auf die Dauer ziemlich langweilig. Deshalb haben die findigen Franzosen auch einen Zwei-Spieler-Modus eingebaut. Wem es danach gelüstet, der kann einen Kumpel mit einem zweiten Atari ST und einem seriellen Null-Modem-Kabel oder einem richtigen Modem zum PS-Duell herausfordern.

Optisch ist 'Vroom' prima gelungen. Die Grafik ist schnell; leider zeigt sie wenig De-




tails und bietet längst nicht so viel Abwechslung wie die von Gremlins 'Lotus Esprit Challenge'. Aus dem Monitor röhrt ununterbrochen zwar realistisches, aber auf die Dauer doch sehr nerviges Motorengeheul. Vor einem Jahr hätte mich 'Vroom' sicherlich vom Sessel gehauen, mittlerweile hat die Konkurrenz das Game jedoch technisch überholt. Langhor hat zwar solide Arbeit geleistet, das Spiel macht für einige Stunden tierischen Spaß – Lotus und Lotus 2 sind aber immer noch eine Klasse besser. cbo/kuw




# Darkman

Dem renommierten Wissenschaftler Payton Westlake spielt das Schicksal übel mit: Wenige Stunden zuvor erst gelang ihm die Herstellung synthetischer Haut. Dummerweise hat der geniale Forscher nicht lange Zeit, sich über seine Errungenschaft zu freuen, denn Gangster dringen in sein Haus ein, stehlen die Erfindung, verwüsten sein Labor, kidnappen die Verlobte und übergießen den Überfallenen mit Säure. Als Westlake aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, beschließt er, die neue Formel am eigenen Leib zu testen. In Anbetracht des späten Abends tauft sich der neugeborene Held Darkman, und der Spieler begleitet sein aktionsgeladenes Abenteuer.

Als erstes muß ein neues Gesicht her! 20 Schnappschüsse von Passanten dienen als Vorlage. In der ersten Spielsequenz steuert man deshalb das Zielkreuz einer Fotokamera über den Bildschirm und betätigt mit dem Feuerknopf den Auslöser. Aus den geschossenen Bildern fertigt der Computer ein neues Gesicht, und der Rachefeldzug kann beginnen. In der Lagerhalle des Gangsterbosses angekommen, wechselt das Geschehen vom horizontal scrollenden Prügelspiel zum Jump and Run Game. Über Plattformen und Leitern, vorbei an feuerspeienden Maschinen und unter urplötzlich herabstürzenden Mauerstücken hindurch, schlägt Darkman sich auf das Dach des Gebäudes durch, wo ihn ein Helicopter erwartet, der umgehend das Feuer eröffnet.



Schafft es der Held, den Piloten mit einer Ladung Blei unschädlich zu machen, folgt eine wilde Verfolgungsjagd mit einem Hubschrauber in 3D-Grafik. Während man quasi in den Screen hineinfliegt, ballern die Gegner von der Straße. Mit der Bordkanone erwidert man das Feuer. An der Spitze des gegnerischen Convoys angekommen, wartet der Gangsterboss mitsamt der entführten Verlobten.

Handwerklich hinterläßt der düstere Rächer einen guten Eindruck. Dazu wenige, aber passende Spezialeffekte sowie eine stimmungsvolle Melodie. Spielerisch tappt man bei 'Darkman' jedoch im Dunkeln: Abwechslungsreiche Level alleine genügen nicht, auch der Schwierigkeitsgrad muß ausgewogen sein. Im Lagerhaus lauern derart viele Gefahren, daß selbst JoystickArtisten den Knüppel vor lauter Frust in die Ecke werfen. cbo/kuw



# OXYD2

**Vor einem Jahr haben wir Ihnen das Spiel OXYD vorgestellt [1]. Bis tief in die Nacht haben die Atarianer damals vor dem Computer gesessen und versuchten, die kleine Welt in ihrem Computer zu retten. Jetzt gibt es OXYD2, das mehr als nur eine Fortsetzung ist.**

Die Handlung bei OXYD2 ist ähnlich: Wieder haben sich alle OXYD-Steine geschlossen, wodurch das Überleben der kleinen Welt gefährdet ist. Der Spieler muß genau wie im ersten Teil die Steine durch Berühren mit seiner Glaskugel wieder öffnen, wobei diese aber nur geöffnet bleiben, wenn zwei Steine mit demselben Symbol direkt nacheinander berührt wurden. Ist das mit allen Steinen in einer der 100 Landschaften geschehen, können Sie sich an der nächsten versuchen. Genau wie sein Vorgänger verfügt OXYD2 über jeweils 100 Landschaften, die allein und 100, die zu zweit gelöst werden können.




Abb. 1: Die zweite Auflage dieses Spiele-Klassikers hat nichts an Attraktivität eingebüßt.

## Evolution

Die Unterschiede zwischen den beiden Spielen liegen darin, daß sich die Bewohner der OXYD-Welt weiterentwickelt haben. Verlassen Sie sich nicht auf Ihr in OXYD erworbenes Wissen, das könnte schlimme Folgen haben. Es gibt nun z.B. eine neue Abart der Shogunsteine, und die Puzzlesteine verhalten sich auch nicht mehr so, wie Sie es gewohnt sind.

Wichtiger jedoch ist die Tatsache, daß es auch neue Steine, Felder, Gegenstände und Bewohner gibt. Sehr gut gefallen haben mir die Spucksteine, die dem Spieler zwar ein Leben abnehmen, ihm aber unter Umständen die einzige Möglichkeit zum Weiterkommen bieten. Interessant sind auch die rotierenden Bolder- und Swapsteine oder der Zauberstab.

## Gummibänder und Jojos

Am schönsten sind jedoch die Gummibänder, die es ebenfalls in den unterschiedlichsten Varianten gibt. Einmal hängt Ihre Glaskugel an einem Gummiband, ein anderes Mal ist ein Jojo mit einem Gummiband an der Kugel befestigt. Die Auswirkungen auf die Steuerung sind anfangs schwer einzuschätzen, hier hilft nur eine Menge Übung. Bevor wir Ihnen den Spaß am Spielverlauf verderben, erwähnen wir hier lieber, daß OXYD2 nicht nur über MIDI-Kabel sondern auch über die serielle Schnittstelle und damit auch per Modem mit zwei Spielern gespielt werden kann.

Eine weitere neue Option ist die Möglichkeit, einen bekannten Level auf Zeit zu spielen. Wenn eine entsprechende Zeit erreicht wurde, können Sie Ihre Initialen eingeben und erhalten einen Code, mit dessen Hilfe Sie beweisen können, wirklich die angegebene Zeit gespielt zu haben. Dazu genügt ein Anruf beim OXYD-Seelsorgetelefon, wo Sie diesen Code, den Level und die Zeit angeben und das Ergebnis – sofern es korrekt ist – bestätigt bekommen.

## Super-Sound

OXYD2 verfügt über eine fetzige Titelmusik von Jürgen Piscol, der auch schon beim Vorgänger für diesen Part verantwortlich war. Die Geräusche während des Spiels sind wirklich hörenswert und hinterlassen zusammen mit der Grafik einen sehr guten Eindruck.

Vertrieben wird OXYD2 nach dem selben Konzept wie sein Vorgänger: Die Software darf frei kopiert werden, die ersten zehn Levels sind ohne weiteres spielbar. Danach benötigen Sie jedoch das OXYD2-Buch.

OXYD2 ist wieder ein kleines Meisterwerk aus der Feder von Meinolf Schneider, das sich durch die brillante Steuerung und den unglaublichen Ideenreichtum auszeichnet. Es läuft auf Atari ST, STE und TT, nutzt die vorhandene Hardware jeweils optimal aus und ist mindestens genauso kniffIig wie sein Vorgänger. lk/kuw

Literaturhinweis: [1] Lars van Straelen, OXYD, Atari PD Journal 11/90, S.82

### OXYD2

**Datenblatt**

- Das OXYD2 Buch ist erhältlich bei: Dongleware Verlag, Meinolf Schneider, Im Spitzerfeld 30, W-6903 Neckargemünd, Tel. (06223) 8740, Preis: DM 60.-
- OXYD2 befindet sich auf der Diskette J215 des Atari Journals, OXYD auf J85.

**Bewertung**

| Kriterium | Wert |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Idee | 9 |
| Spielniveau | 9 |

# Spacola

**Zeitgleich mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe besprochenen OXYD2 bringt der Dongleware Verlag ein weiteres Spiel heraus: Spacola. Ganz im Gegensatz zu den Murmeleien, die man sonst von Meinolf Schneider gewohnt ist, handelt es sich hierbei um ein Spiel, dessen Handlung im Weltraum stattfindet.**

Bei Spacola übernehmen Sie die Rolle eines intergalaktischen Händlers, der Raumstationen mit lebenswichtigen Gütern versorgen will, um sich damit eine Menge Geld zu verdienen. Zur Verfügung stehen Ihnen ein Raumgleiter vom Typ Spacedes sowie mehrere Kredite beim Händler, mit denen Sie im Falle eines Falles einen neuen Gleiter erwerben können.

## Piraten im All

Mit dem Raumgleiter machen Sie sich auf den Weg, nicht ahnend, daß üble Piraten die Galaxien unsicher machen. Doch schon bald tauchen sie auf, greifen den Spacedes an und es heißt, sich zu verteidigen und Leben und Waren zu schützen. Einige der Piraten nehmen Ihnen Waren ab, wenn sie Ihr Raumschiff berühren, und versuchen, damit zu entkommen. Wer dann nicht schnell reagiert, sieht seine Ladung in die Weiten des Weltraums entschwinden. Ein gezielter Schuß wirkt hier oftmals Wunder, denn dann treiben sowohl die Ladung als auch der Pirat im Raum und lassen sich einigermaßen bequem einsammeln.

Sie sollten übrigens nicht vergessen, den feindlichen Piloten einzusammeln, denn wenn Sie ihn zusammen mit Ihrer Ladung bei einer Raumstation abliefern, wird Ihnen das Kopfgeld in Spacedollars ausgezahlt. Trotzdem sollte man das Ziel des Spiels immer im Auge behalten, nämlich die Belieferung der Raumstationen.

Abb. 1: Spacola ist ein Weltraumabenteuer nicht nur für Raumschiff-Enterprise-Freaks.

## Dongleware

Auch Spacola ist – wie schon OXYD – ein Dongleware-Produkt, d.h. Sie benötigen zur Bewältigung einen Zusatz, der in Form eines Buchs vorliegt: dem Spacola Sternenatlas.

Ein einzelnes Spacola-Spiel findet in einer bestimmten Galaxie statt, zu der es im Sternenatlas jeweils eine eigene Tabelle gibt. Der Sternenatlas ist über 150 Seiten stark, und es befinden sich auf jeder Seite drei dieser Tabellen, womit Sie sich ausrechnen können, daß es sehr viele unbekannte Galaxien zu erforschen gibt.

Jede Galaxie selbst ist in 64 verschiedene Sonnensysteme aufgeteilt, diese wiederum in 256 Sektoren. Ohne den Sternenatlas sind Sie also aufgeschmissen, denn nur in diesem finden Sie die genaue Position der Raumstationen, die Sie beliefern sollen. Das Problem dabei ist nicht, eine Raumstation zu finden, der Nachteil ist nur, daß sie alle gleich aussehen und fast alle den Piraten gehören.

## Nützliches Allerlei

Wurde die gesuchte Raumstation schließlich gefunden und mit mindestens einer Ware beliefert, stellt der ST eine Abrechnung auf, in der die einzelnen Posten aufgeführt werden. Davon wird sogar noch die Einzahlung für die Rentenversicherung abgerechnet!

Wenn die Abrechnung vorgenommen wurde, besteht die Möglichkeit, sich ein neues Sonnensystem in derselben Galaxie auszusuchen, in der als nächstes eine Raumstation beliefert werden soll. Am Ende von Spacola winkt dann der Rentenbescheid und der Eintrag in die Besten-Liste.

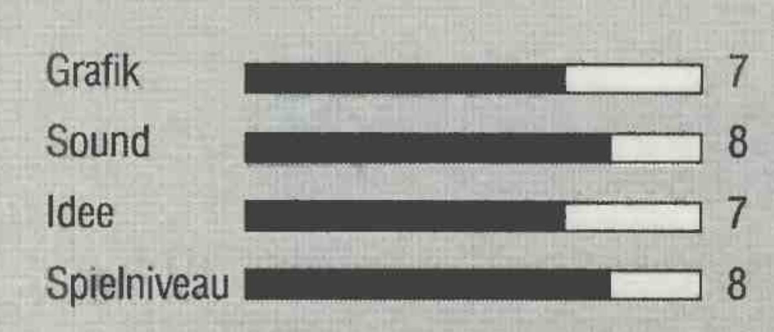
Auch Spacola weist die gleiche hohe Qualität wie OXYD2 auf. Gute Sounds und eine ansprechende Grafik mit niedlichen Animationen sorgen für ein gutes Gesamtbild. Das Spiel läuft nur in monochromer Auflösung, dafür auch auf Großbildschirmen. Die Titelmusik stammt einmal mehr von Jürgen Piscol. Spacola beweist, daß aus Meinolf Schneiders Tastatur nicht immer nur Murmeln kommen müssen. lk/kuw

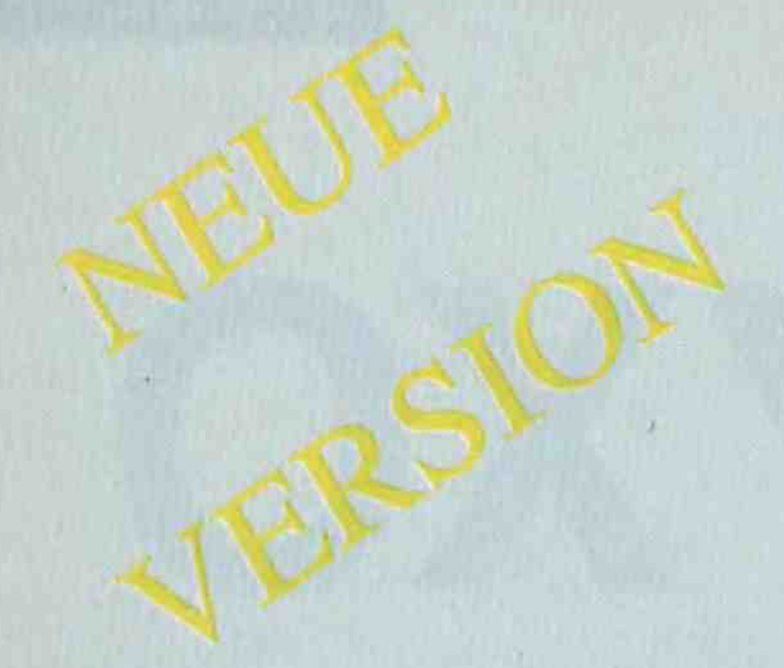
## Spacola

### Datenblatt

- Der Spacola Sternenatlas ist erhältlich bei: Dongleware Verlag, Meinolf Schneider, Im Spitzerfeld 30, W-6903 Neckargemünd, Tel. (06223) 8740, Preis: DM 55.-
- Spacola befindet sich auf der Diskette J216 des Atari Journals.

### Bewertung






# Steuern sparen mit

# STeuer Tax 91

Das unentbehrliche Programm zur richtigen Berechnung der Lohn- und Einkommmenssteuer (mit den neuen 91er Vorschriften) für alle Steuerzahler mit einem ATARI ST-Computer

### Version 2.91

Läuft voll unter GEM, mausgesteuert, einfache Benutzung, Eingabe an Steuerformulare angepaßt, Auswertung auf Monitor oder Drucker, mit vielen Hilfen, so daß auch der Laie mit seinem ATARI schnell und mühelos seine Steuer berechnen kann. Alle Eingaben und Auswertungen können abgespeichert und später wieder aufgerufen werden. Die Version 2.91 ist geeignet für den "normalen Anwender", der für sich seine Steuer berechnen will. S/W- oder Farbmonitor. Update-Service für die Folgejahre.

**DM 98,–**

alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

### Version 3.91

Mandantenfähig. Alle Merkmale wie Version 2.91 jedoch zusätzlich mit einer Datenbank, dadurch mandantenfähig.Pro doppelseitiger Diskette können ca. 250 Mandanten abgespeichert werden, auf 20 MB Harddisk ca. 6.600 ! Die Version 3.91 eignet sich besonders -aber nicht nur- für Steuerberater, Lohnsteuervereine, Buchführungshelfer, Versicherungs vertreter, usw. Darüber hinaus auch für Selbstständige sehr interessant, die mehrmals im Jahr bzw. ständig einen Überblick über ihre Steuerbelastung haben wollen.

**DM 159,–**

Bitte benutzen Sie die eingeheftete Bestellkarte

### Update Service

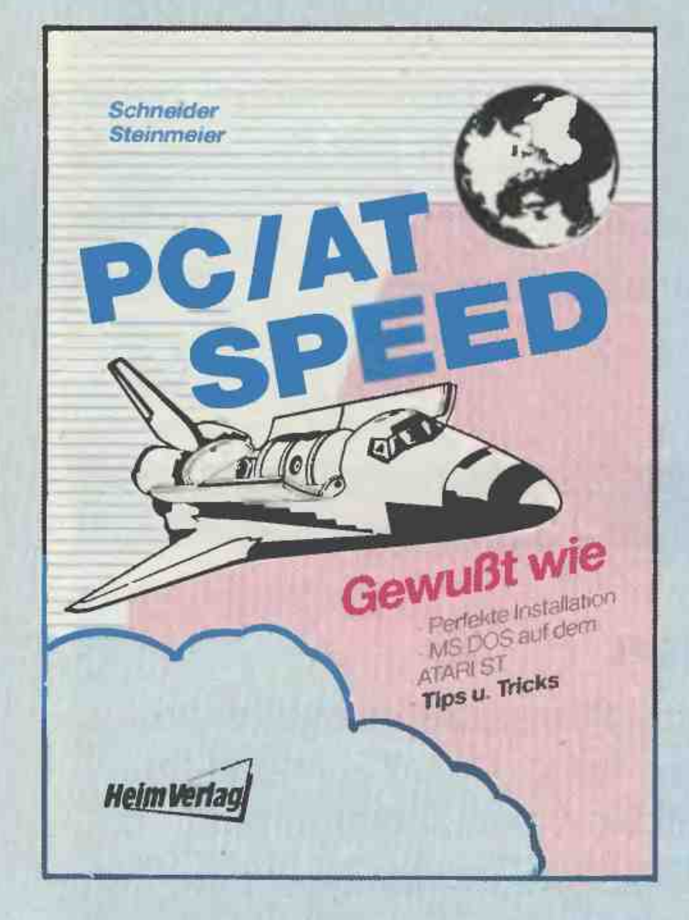
Steuer Tax-Besitzer erhalten die neue Version 2.91 oder 3.91 gegen Rücksendung ihrer registrierten Originaldiskette zum Preis von 35,-- DM zuzüglich 6,-- DM Versandkosten. (Die Lieferung erfolgt nur gegen Übersendung eines Schecks in Höhe von 41,-- DM).

**DM 35,–**

Für ihre Bestellungen benutzen Sie bitte die im Heft eingefügte Bestellkarte oder den Bestellcoupon auf dieser Seite.

Die 91er Versionen sind ab Ende Oktober lieferbar

---




# PC/AT Speed ... Gewußt wie

### Aus dem Inhalt:

- Das Betriebssystem MS-DOS
- Einbau von PC/AT-Speed
- Installation der System-Software
- Apassung des DOS-Betriebssystems (DOS 3.3 und 4.0)
- Arbeiten mit MS-DOS
- Tips und Tricks beim Umgang mit Emulatoren
- Ausblick auf künftige Weiterentwicklungen

**PC/AT-Speed**
Gewußt wie
- Perfekte Installation
- MS-DOS auf dem ATARI ST
- Tips und Tricks

Hardcover
ISBN 3-923250-95-9
Bestell-Nr. B-450

**DM 49,–**

---

**Heim Verlag**

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel.: 0 61 51 / 5 60 57-58
Fax: 0 61 51 / 5 60 59

## BESTELLCOUPON

Bitte senden Sie mir:

| | | | |
|---|---|---|---|
| ____ | STeuer Tax 2.91 | a | 98.– DM |
| ____ | STeuer Tax 3.91 | a | 159.– DM |
| ____ | STeuer Tax Update | a | 35.– DM |
| ____ | PC/AT-Speed Buch | a | 49.– DM |

Name, Vorname ____________________

Straße, Hausnr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

zuzüglich Versandkosten DM 6,– Ausland DM 10,–, unabhängig von der bestellten Stückzahl

**in der Schweiz:**

Data Trade AG
Landstr.1

CH-5415 Rieden-Baden

**in Österreich:**

Reinhart Temmel
GmbH & Co KG
St.Julienstr. 4a

A-5020 Salzburg

# M.U.D.S.

**Gemeiner, ekliger, dreckiger Sport – das bedeutet die ominöse Abkürzung 'M.U.D.S.'. Daß dem auch so ist, beweist das Spiel mit jedem seiner Features. Es wird bestochen, geschachert, geprügelt und gegaunert. Kein Wunder, wenn die Sportsleute allesamt Sträflinge unterschiedlichster galaktischer Rassen sind.**

Dem Spieler wird die Freude zuteil, aus dem ungehobelten Haufen eine siegesverdächtige Mannschaft zu machen. Erklärtes Ziel ist nichts geringeres, als den goldglänzenden Pokal des Landes Ghold zu gewinnen. Bevor die spielerische Entscheidung im Stadion fällt, gilt es, einiges zu organisieren. Zunächst wird eine Mannschaft aufgestellt. Dabei muß der Manager darüber im Bilde sein, welche Gattung Wesen sich für welche Position im Spiel eignet. Aufgrund ihrer recht merkwürdigen Körperformen und -proportionen gibt nicht jeder einen guten Stürmer ab. Für diesen Job sucht man möglichst eine Rasse wie die Warklongs aus, deren Körper so aerodynamisch wie eine Flugzeugnase geformt ist.

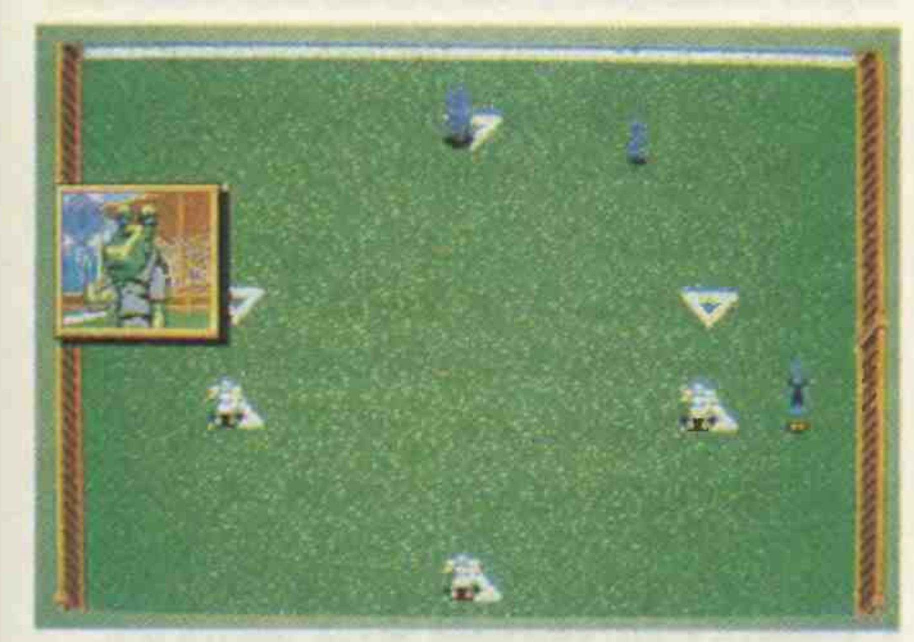


Abb. 1: Das Spielfeld von M.U.D.S.

Klar auch, daß die turmlangen Typen als Strategen eingesetzt werden, wenn sie nur ein Fünkchen Grips im Turmzimmer haben. Knubbelig-stämmige Rassen setzt man indessen als Kampfmaschinen ein – schließlich ist das Spiel ja so brutal wie der Name es suggeriert. Doch der große Tag ist noch nicht da. Im Vorfeld muß die Sträflingsmannschaft erst in allen vier Teilen von Ghold als Spielsieger hervorgehen. Dem Manager qualmt der Kopf: Er muß Unterkünfte organisieren, weil es moralische Minuspunkte gibt, falls die schweren Jungs in der Gosse pennen. Gleichzeitig soll er darauf achten, daß die Vereinskasse nicht ganz geleert wird. Falls dieser Fall doch eintritt, klickt der managende Spieler das Bank-Icon der Stadt an und informiert sich über zinsgünstige Kredite. Wenn auch die Bank nicht mehr mitmacht, bleiben nur noch die Geldhaie mit ihren horrenden Zinsen.

## Ohne Moos nichts los

Ohne Flocken geht gar nichts. Womit sollen sonst gegnerische Spieler bestochen werden, damit sie etwas trantütiger spielen als sonst? Womit soll die Medizinmannrechnung beglichen werden, wenn Spieler der eigenen Mannschaft demoliert sind? Zudem kauft und verkauft der Manager am Sklavenmarkt Spieler der unmöglichsten Rassen, um auf den Tag X vorbereitet zu sein. Die derben Sträflinge brauchen im übrigen auch etwas psycholgische Unterstützung, und heben ganz gern mal einen Krug Gerstensaft. Mit Bier versucht man auch, gegnerischen Spielern die Zunge zu lösen und etwas über ihre Strategie zu erfahren. Bier reicht indessen nicht, wenn der froschgesichtige Schiedsrichter beim Pokalspiel mal im rechten Moment weggucken soll. Dann steht noch der Gang zum Wettbüro an, wo wieder ein paar Geldscheine auf den Sieg der eigenen Mannschaft gesetzt werden. Ja, und irgendwann ist der Tag des Pokalspiels.

Die intergalaktische Schickeria setzt ihre gewagtesten Hutkreationen auf, die Rowdys wappnen sich mit Bier und Geschossen, und der Manager führt seine Schützlinge ins Stadion. Schnell geht er im Geiste noch mal durch, ob er auch alle bestochen hat. Hat er vielleicht vergessen, den Ball zu bestechen? Der Ball ist nämlich ein kleines gepanzertes Urvieh, das sich in zusamengerolltem Zustand treten lassen muß, bis es im Tor der Kontrahenten liegt.

Das Tor ist ein Eimer. Verständlich, daß die getretene Ball-Kreatur sich über ein Taschengeld freut. Der Schiedsrichter, der das weitere Spiel mit einer speziellen Symbolsprache steuert, gibt das Signal zum Anstoß. 'Spiel' ist fast der falsche Ausdruck für das, was sich jetzt auf dem Rasen ereignet. Es ist mehr so eine Art Gladiatorenkampf. Letztlich soll der lebendige Ball in

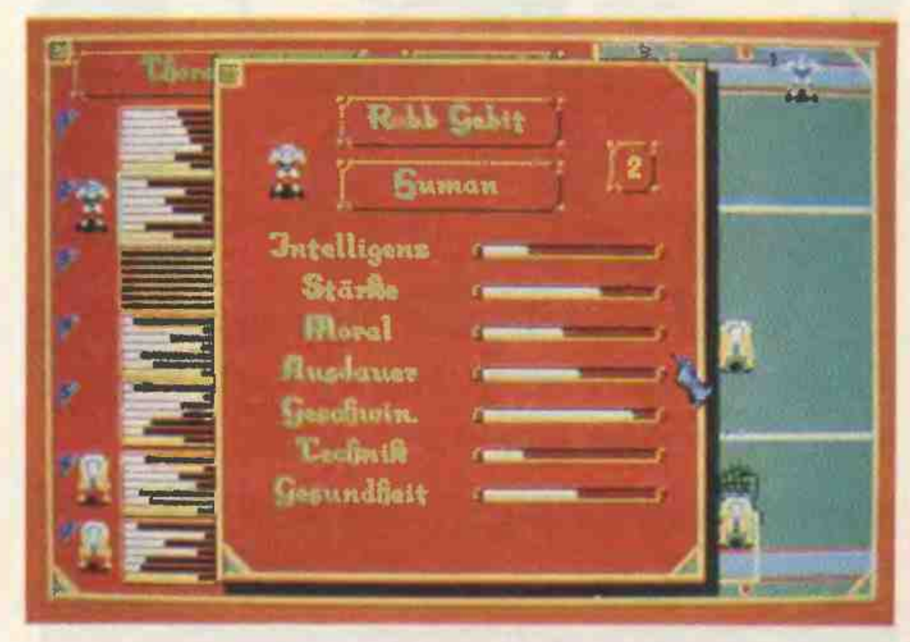



Abb. 2: Die Stärken und Schwächen des Spielers.

dem gegnerischen Eimer landen. Wie das geschieht, ist egal.

## Endstand

'M.U.D.S.' ist ein wildes, aber sehr gutes Spiel. Es bietet sogar die Möglichkeit, sich wahlweise ganz auf die strategischen oder spielerischen Aspekte zu konzentrieren. Gesteuert wird komfortabel mit Maus und Menüs. Ein Zwei-Spieler-Modus wäre die Spitze der Perfektion gewesen. cbo/kuw

### M.U.D.S.

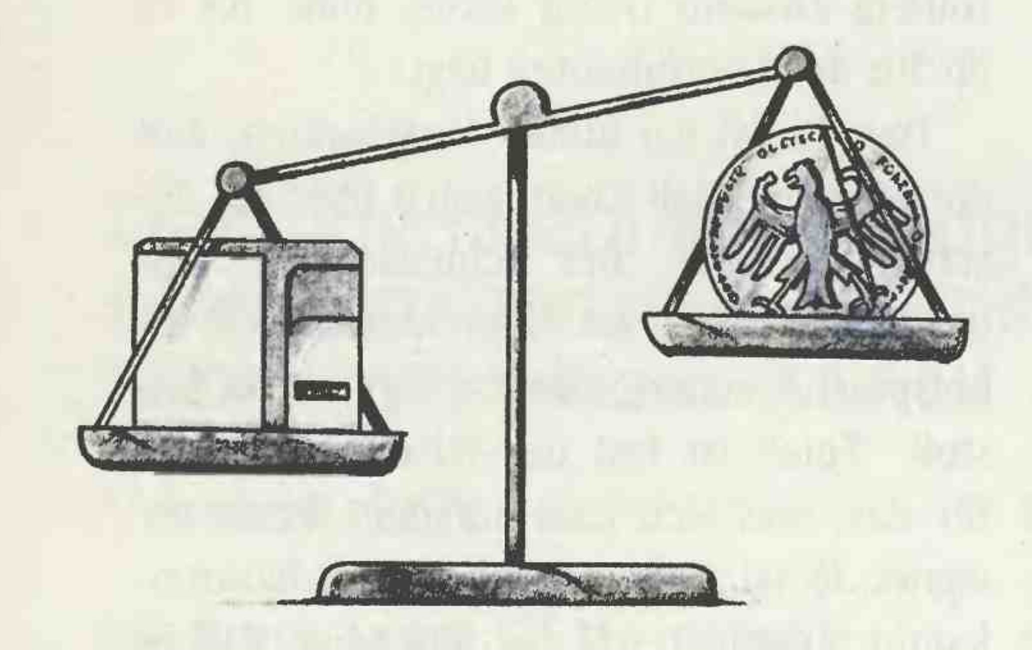
**Datenblatt**

- Hersteller: Rainbow Arts
- Vertrieb: Rushware

**Bewertung**

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Idee | 9 |
| Spielniveau | 8 |

# SONDERSERIE



## Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

### Convert

Ein hilfreiches Utility zur Umwandlung von Grafikformaten. Hiermit können auch Farb- in Monochrombilder konvertiert werden.

**SO 11, Convert (f & s/w), DM 15,-**

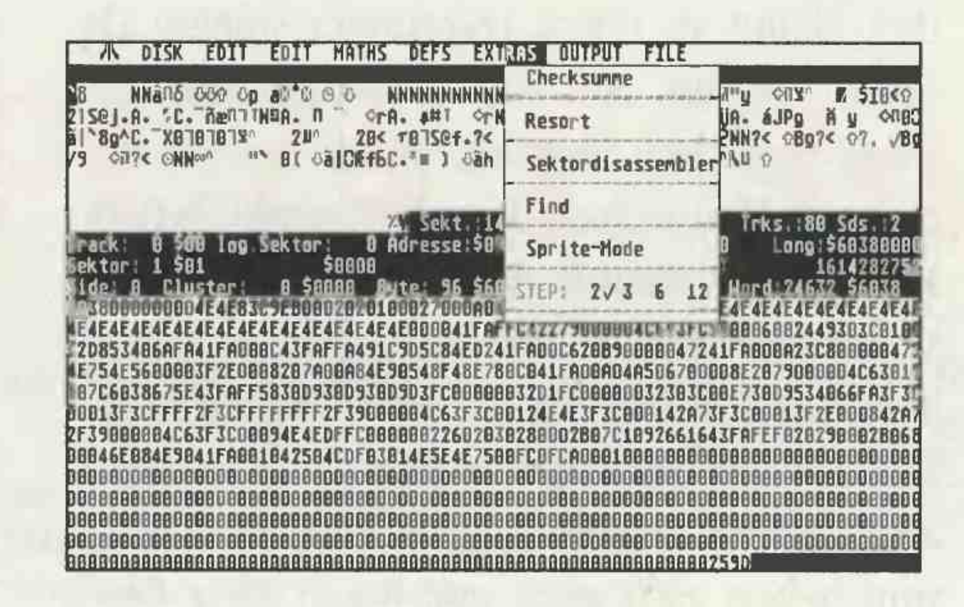
**Disketten aus der Sonderserie**

| | | |
|---|---|---|
| SO 1 | TTL-Bausteine für ST Digital | DM 15,- |
| SO 2 | CMOS-Bausteine | DM 15,- |
| SO 3 | Pipeline (s/w) | DM 15,- |
| SO 4 | Emula 6 (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 5 | Ooops (s/w) | DM 15,- |
| SO 6 | Lottokat (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 7 | – | |
| SO 8 | Sport (s/w) | DM 15,- |
| SO 9 | BuTa ST (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 10 | DiskMainEntrance (s/w, 1MB) | DM 15,- |
| SO 11 | Convert (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 12 | That's Literatur | DM 15,- |
| SO 13 | ST Utilities (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 14 | ST Code (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 15 | ST Look (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 16 | ST Element (s/w) | DM 15,- |
| SO 17 | ST Biorhythmus (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 18 | ST Etikett (s/w) | DM 15,- |
| SO 19 | ST Tastatur (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 20 | ST Boot (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 21 | Cauchy (s/w) | DM 15,- |
| SO 22 | Fractals III (s/w) | DM 15,- |
| SO 23 | ST Typearea (s/w) | DM 15,- |
| SO 24 | Elektrolex (s/w) | DM 15,- |
| SO 25 | Lohntüte (s/w) | DM 15,- |
| SO 26 a+b | ELT Designer (f) | DM 20,- |
| SO 27 | Film ST (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 28 a+b | Alchimist ST (s/w) | DM 20,- |
| SO 29 | Disk Streamer (f&s/w) | DM 15,- |
| SO 30 | Quantum ST (s/w) | DM 15,- |
| SO 31 | ST Newton (s/w) | DM 15,- |
| SO 32 | Air-Rifle (s/w) | DM 15,- |
| SO 33 | MIDI-Paket 1 | DM 15,- |
| SO 34 | Mezzoforte (s/w) | DM 15,- |
| SO 35 | Kfz-ST (s/w) | DM 15,- |
| SO 36 | TOP-SPS (s/w) | DM 15,- |
| SO 37 | Ashita (s/w) | DM 15,- |

### DiskMainEntrance

DME ist ein Diskettenmonitor mit integriertem Assembler/Disassembler und vielen Funktionen zum Ändern eines Directory, der FAT oder des Bootsektors. Wie der Programmname schon sagt, ist DME der Haupteingang zu den Datenbereichen einer Diskette. Funktionstasten sind frei belegbar, komplette Disketten können optimiert werden, File- und Sektormodus zum getrennten Bearbeiten von Dateien oder Sektoren.

**SO 10, DiskMainEntrance (s/w, 1 MB), DM 15,-**

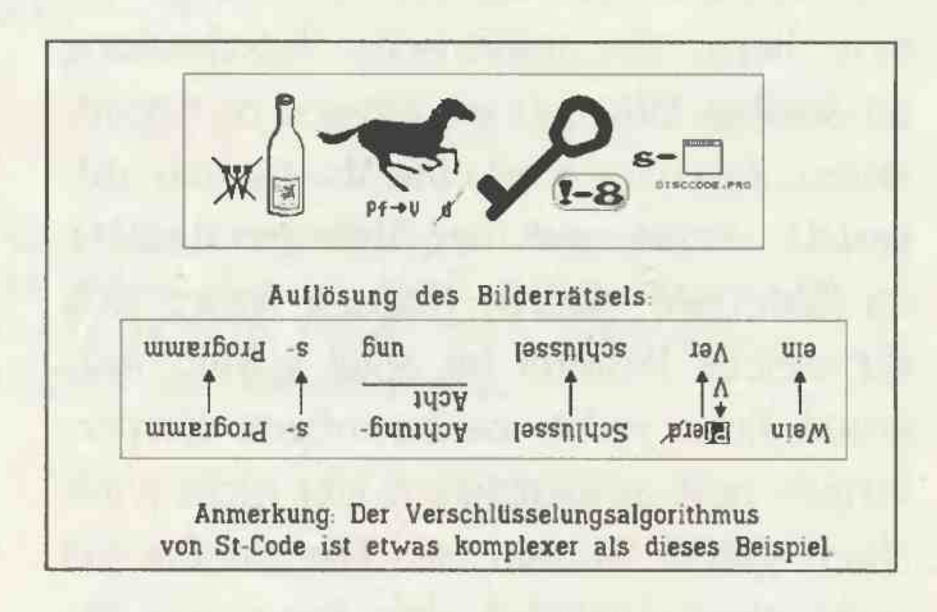



### ST Boot

ST Boot überwacht die Ausführung von Programmen aus dem AUTO-Ordner und das Laden von Accessories. Bis zu 42 Programme und 42 Accessories können vom Anwender nach dem Starten des Computers aktiviert oder deaktiviert werden. Zusätzlich können Sie unter 12 verschiedenen DESKTOP.INF-Dateien auswählen, die Sie sich zuvor beliebig erstellen können. Mit ST Boot wird auch das Laden des Kontrollfeld-Accessories überflüssig, denn es wird automatisch gemäß den Einstellungen in der DESKTOP.INF-Datei die Tastaturempfindlichkeit und -wiederholrate eingestellt.

**SO 20, ST Boot (f & s/w), DM 15,-**

### ST Code




Mit diesem Datenverschlüsselungsprogramm lassen sich beliebige Dateien vor unberechtigtem Zugriff schützen. Mit Hilfe eines frei wählbaren Paßwortes wird es für Unbefugte praktisch unmöglich, die ursprüngliche Datei ohne Kenntnis des Codes wiederherzustellen.

ST Code arbeitet dabei sehr rasch. Eine Datei mit 300.000 Bytes Länge wird in rund 7 Sekunden (je nach Speichermedium auch schneller, z.B. bei Verwendung einer RAM-Disk) codiert.

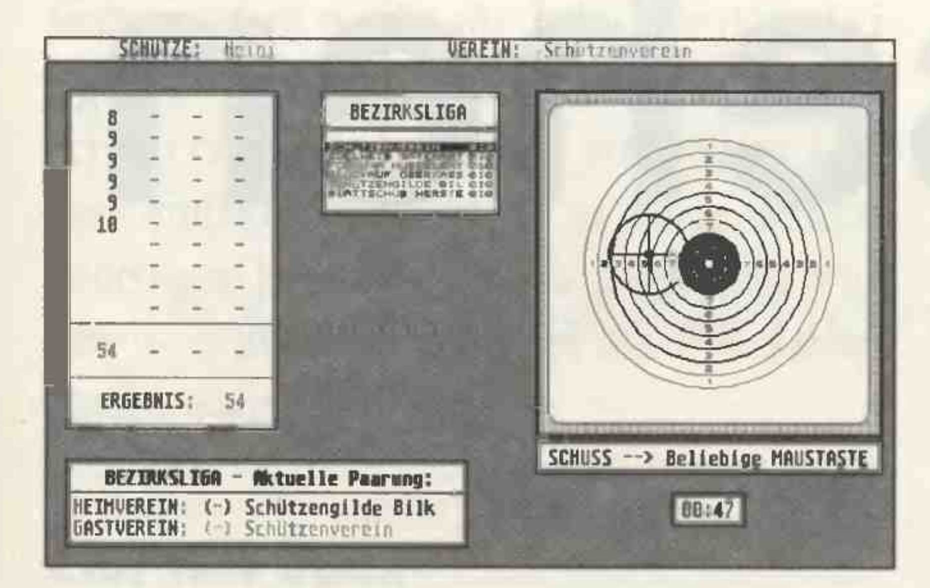
**SO 14, ST Code (f & s/w), DM 15,-**

### Update: Lottokat 2.3

Lottospieler aufgepaßt – mit dem Programm Lottokat bekommen Sie die optimale Unterstützung zum Ausfüllen von Lottoscheinen. Das Programm beherrscht das Samstags- und Mittwochslotto sowie das richtige Ausfüllen von Normal- und Systemscheinen mit Voll- oder VEW-System. Umfangreiche Statistikfunktionen geben eine Gesamt- oder Jahresübersicht. Jetzt auch mit einer Datenbank für die gespielten Normalscheine inklusive einer Gewinnanalyse. Enthalten sind alle Gewinnzahlen der Samstags- und Mittwochsziehungen bis Anfang Oktober 1991.

**SO 6, Lottokat 2.3, (f & s/w), DM 15,-**

## Air-Rifle



Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Wir sind selbstverständlich gegen jegliche Art von Krieg! In Air-Rifle wird zwar scharf geschossen, die Ziele sind jedoch nur einfache Ring-Scheiben, wie sie in jedem Schützenverein vorkommen. Bei diesem Spiel handelt es sich um die Simulation eines Wettkampfes mit einem Luftgewehr. Sie treten in einer Liga für Ihren Schützenverein an und versuchen die Deutsche Meisterschaft für sich zu entscheiden.

**SO 32, Air-Rifle 1.2 (s/w), DM 15,-**

## Lohntüte

Das erfolgreiche Programm Lohntüte ist jetzt schon in der Version 1.8 erhältlich. Es wurde gründlich überarbeitet und an die seit dem 1. Juli bestehende Situation (befristeter Lohnsteuerzuschlag) angepaßt. Die Steuerparameter (Freibeträge, Höchstbeträge und Pauschalbeträge) können Sie bequem ändern und in einer Datei abspeichern. Desweiteren können Sie nun beliebig viele Benutzerdateien anlegen. Im Lieferumfang weiterhin enthalten sind die Monats-Lohnsteuertabelle, die Jahres-Grundtabelle und die Jahres-Splittingtabelle.

**SO 25, Lohntüte (s/w), DM 15,-**

### Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

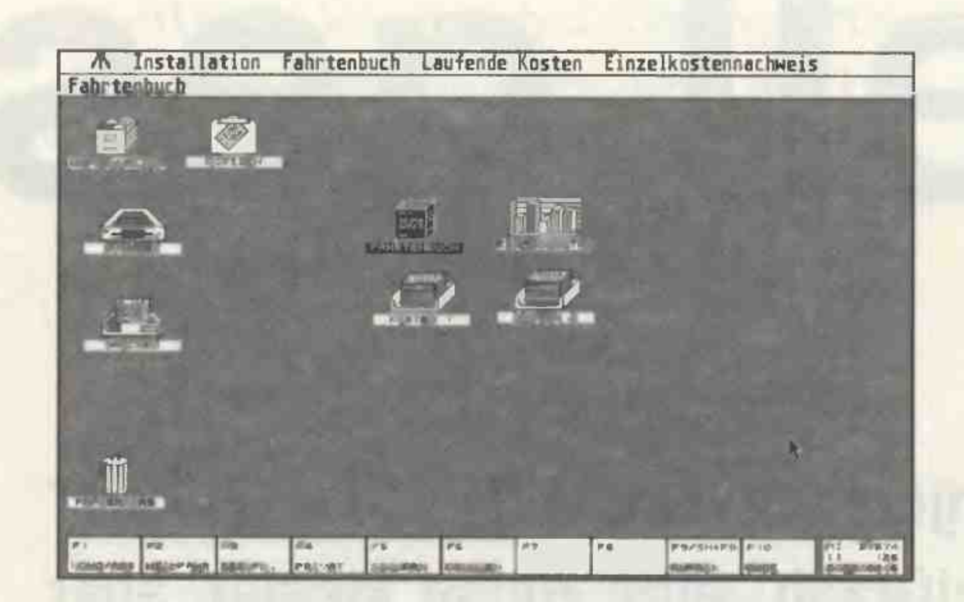
### Versandkosten

Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

### Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

## Kfz-ST



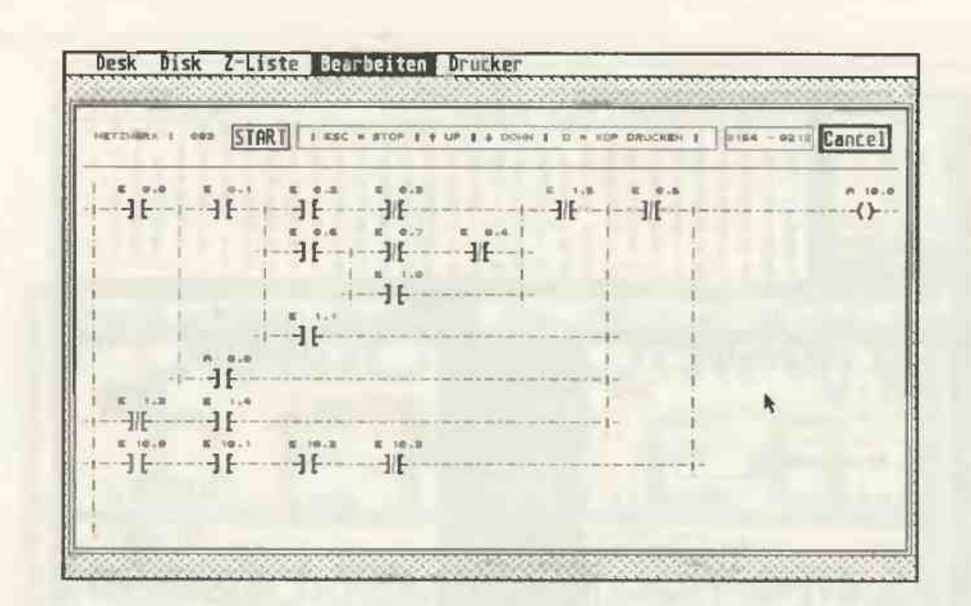
Ganz gleich, ob Sie nun ein absoluter Steuerlaie oder ein ausgefuchster Profi sind, das vorliegende Programm Kfz-ST ist für Sie als Steuerzahler eine interessante Sache, dient es doch zur Ermittlung der Kfz-Kosten für die Steuererklärung. Kfz-ST hilft auf komfortable Weise beim Sparen von Lohn- und Einkommensteuer und ist besonders interessant für Gewerbetreibende und Freiberufler, die ihr Fahrzeug zu weniger als 50 Prozent betrieblich nutzen.

**SO 35, Kfz-ST (s/w), DM 15,-**

### Neue Software braucht das Land!

Möchten auch Sie Ihr Programm in der Sonderserie des Heim Verlages veröffentlichen, so erfahren Sie näheres unter der Rufnummer (06151) 56057 oder 595946. Ihre Ansprechpartner sind Herr Arbogast und Herr Bernhard.

## Neu: TOP-SPS Simulator

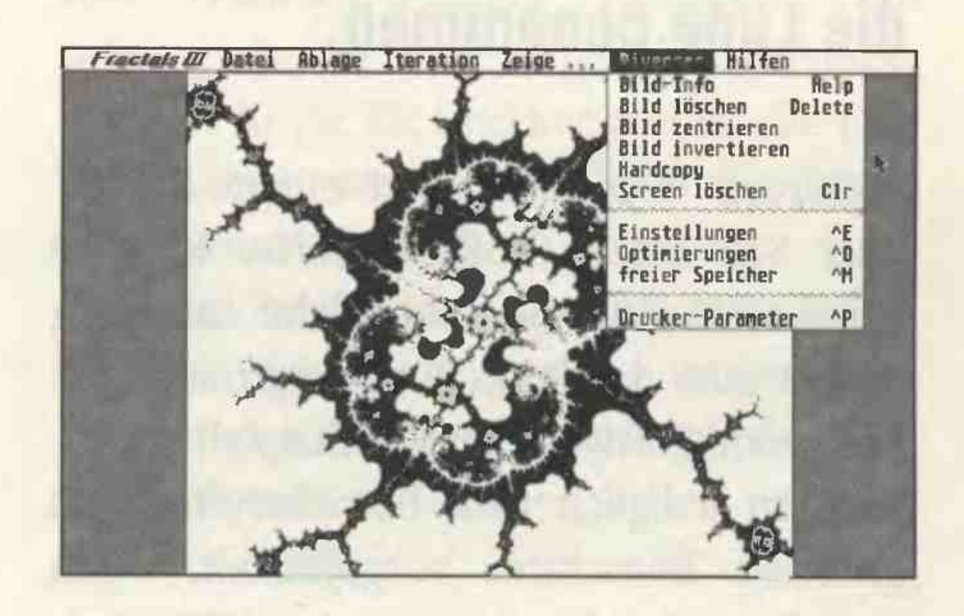


Mit dem vorliegenden Programm ist es möglich, SPS-Programme in der Programmiersprache STEP 5 einzugeben und anschließend als Simulation zu starten. Optional ist die grafische Ausgabe eines Kontaktplans möglich. Die Simulation verarbeitet bis zu 65 unterschiedliche Operationen, wie zum Beispiel Verknüpfungs-, Zähl-, Lade-, Speicher- und Transferoperationen. Es können 128 Ein- und Ausgänge, 128 Merker und Zähler sowie 64 Zeitstufen verwaltet werden. TOP-SPS wurde vollständig in Assembler programmiert und erreicht durch interrupt-gesteuerte Zeitstufen eine hohe Genauigkeit.

**SO 36, TOP-SPS Simulator (s/w), DM 15,-**

## Fractals III

Das Programm berechnet Vergrößerungen der Mandelbrot- und Juliamenge auf dem Atari ST und TT in allen Bildschirmauflösungen. Die zeitkritischen Programmteile wurde in Maschinensprache geschrieben, was eine hohe Rechengeschwindigkeit ergibt. Unterstützt werden außerdem Grafikerweiterungen, wie zum Beispiel OverScan, MegaScreen und Großbildschirme. Fertige Bilder können durch Änderung der Farbzuordnung und in zwei- bzw. dreidimensionaler Grauraster-Darstellung mit bis zu 32 Graustufen beliebig variiert werden, da das Programm die berechneten Tiefenwerte jedes Bildpunktes abspeichert.



Zur Grafikausgabe stehen Druckertreiber für 9- und 24-Nadeldrucker zur Verfügung. Es können Bilder mit bis zu 2 Millionen Bildpunkten auf dem Drucker oder in eine Datei ausgegeben werden. Dreidimensionale Darstellung als 'See' oder 'Gebirge' mit beliebiger Einstellung des Neigungs- und Drehwinkels.

**SO 22, Fractals III (s/w), DM 15,-**

## Neu: Ashita

Sie suchen einen guten Vokabeltrainer und möchten dafür nicht Ihr Konto plündern? Kein Problem: Ashita ist eine einfach zu bedienende Alternative. Der Vokabeltrainer Ashita wird bereits mit einigen tausend Vokabeln für die Sprachen Französisch, Spanisch und Latein ausgeliefert. Die Abfrage geschieht in einzelnen Lektionen, die je nach Lernerfolg beliebig wiederholt werden können. Zur Verwaltung der Vokabeln stehen zahlreiche Wörterbuchfunktionen zur Verfügung, die auch ein nachträgliches Erweitern des Datenbestandes ermöglichen. Ashita läuft auf den ST- und STE-Modellen sowie auf dem Atari TT.



**SO 37, Ashita (s/w), DM 15,-**

# Virtuell gesehen

**Seit kurzem bietet das Hamburger Softwarehaus SciLab, bisher hauptsächlich bekannt durch SciGraph, eine Reihe kleiner, aber feiner Tools an. BigScreen II und Spex, zwei Programme, die ausschließlich im Kombipack zu haben sind, haben wir für Sie unter die Lupe genommen.**

BigScreen II simuliert auf einem ST, TT oder STE einen Großbildschirm. Es wird dabei nicht etwa die tatsächliche Auflösung erhöht oder der Bildschirm vergrößert (das kann eine Software auch prinzipiell nicht), sondern lediglich dem Betriebssystem ein größerer Bildschirm vorgegaukelt. Nach dem Start des Programmes im AUTO-Ordner erscheint der GEM-Desktop wie gewohnt. Ungewohnte Reaktionen zeigt das System erst, wenn der Mauszeiger einem der Bildschirmränder zu nahe kommt: Dann nämlich rutscht der sichtbare Bildausschnitt in Richtung des Mauszeigers. Durch Hin- und Herbewegen des Mauspfeiles läßt sich also der gesamte Bildschirm häppchenweise 'abfahren'.

## Speicherhunger

Die Größe des virtuellen Bildschirms ist durch ein Accessory (oder ab TOS 2.05 mit Hilfe eines CPX-Modules für das modulare Kontrollfeld) einstellbar. Je nach Speicherbestückung und Rechner-Performance wählt man hier Breite und Höhe. Der virtuelle Bildschirm belegt natürlich allerhand Speicher: Wer einen 1280 mal 960 Punkte großen Bildschirm emulieren möchte, der sollte etwa 170 KByte (für BigScreens Programmcode und den Bildschirmspeicher) übrighaben. Leider werden Änderungen der virtuellen Auflösung nicht sofort berücksichtigt; erst nach dem Wechseln der Bildschirmauflösung oder einem erneuten Booten werden die Änderungen übernommen. Das stört jedoch nicht weiter, zumal man – hat man einmal 'seine' Auflösung gefunden – nur selten an den Auflösungswerten drehen wird.

Das Verschieben des Bildschirmausschnitts vollzieht sich auf dem ST prinzipbedingt nicht ganz ruckelfrei: Ein feineres Scrolling kostet beim ST sehr viel Rechenzeit. Und da man bei BigScreen hauptsächlich darauf geachtet hat, daß das System nicht wesentlich verlangsamt wird, muß dieser Schönheitsfehler in Kauf genommen werden. Anders die Lage auf einem STE: Da dieser Rechner von Haus aus sowohl horizontales als auch vertikales Softscrolling unterstützt, gleitet das Bild sanft umher, ohne daß der Rechner merklich verlangsamt würde. Ein TT bietet leider nur ein vertikales Softscrolling, dementsprechend ist auch hier ein leichtes Ruckeln unvermeidbar.

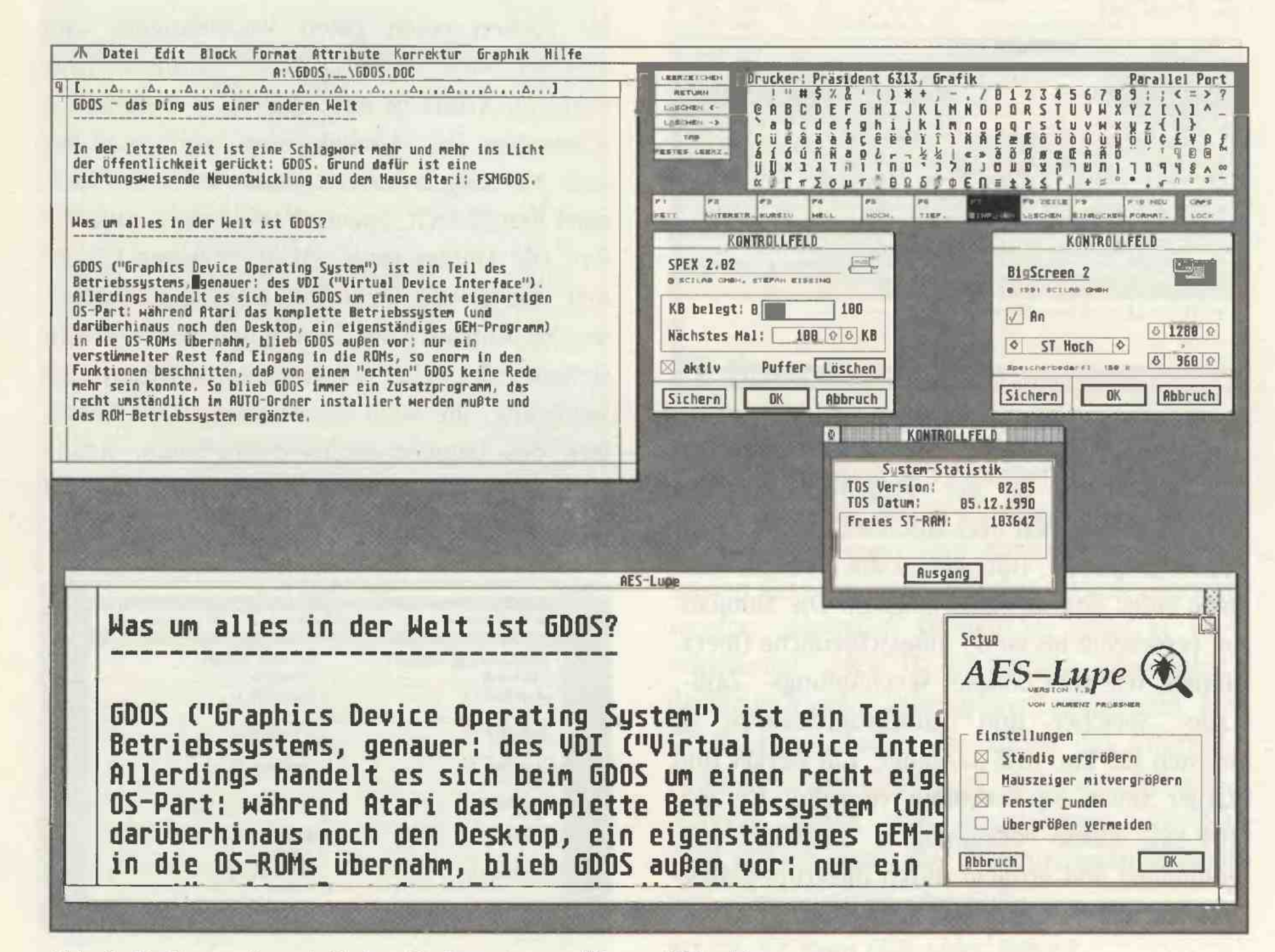


Abb. 1: BigScreen II gaukelt dem System einen größeren Bildschirm vor.

## Die Spreu vom Weizen

BigScreen arbeitet mit allen sauber geschriebenen GEM-Programmen zusammen. Das ist zwar eine ziemlich schwammige Aussage, aber genauer kann man's nicht fassen. Um einige der getesteten Programme zu nennen: 1st Word Plus, Turbo C, Pure C, DRI-RCS, Interface, SciGraph, Adimens, Phoenix, SCSI Tool, Edison, 7UP, Rufus, Lattice C, Devpac, NVDI und selbstverständlich alle GDOS-Versionen inklusive FSMGDOS – sie alle halten unter BigScreen souverän Kurs. Zu unserer eigenen Überraschung arbeiteten auch der EasyRider (in der 030-Version) und Guck problemlos mit BigScreen zusammen. Probleme bereiteten dagegen erwartungsgemäß Omikron.Basic, GFA-Basic, Flash, STAD, SysMon, der GFA-Assembler und TurboAss.

Abschließend bleibt festzuhalten, daß BigScreen sowohl konzeptionell als auch in der Ausführung überzeugt. Wem Großbildschirme noch zu teuer sind, dem wird Big-

Screen sicherlich eine wertvolle Hilfe sein. Insbesondere macht die Arbeit in der niedrigen TT-Auflösung (256 Farben) unter Big-Screen erst richtig Spaß – schließlich können endlich 256 Farben in einer nahezu beliebigen Breite und Höhe dargestellt werden – 1280 mal 960 Pixel bei 256 Farben macht wahrlich Freude!

## Eier mit Spex

Spex ist ein Druckerspooler. Sie werden sicherlich schon einmal das Problem gehabt haben, daß Sie ein längeres Dokument ausdrucken mußten. Auf einem Atari-Laserdrucker geht das zwar einigermaßen schnell, wenn der Drucker jedoch über die Parallelschnittstelle angeschlossen wird, dauert es recht lange. Der Grund: Jede zu druckende Zeile wird einzeln zum Drucker übertragen. Sobald eine ganze Zeile (Grafik oder Text – beides unterscheidet sich nur in der Menge der Daten) übertragen wurde, beginnt der Drucker mit der Ausgabe. Während also der Druckkopf wandert, wartet der Computer darauf, weitere Daten an den Drucker senden zu können. Dazu fordert der Drucker ihn aber erst dann auf, wenn er seine Zeile vollständig zu Papier gebracht hat. Inzwischen dreht der Rechner Däumchen – Rechenzeit wird nutzlos verschleudert.

Dieses Problem haben auch die Hersteller erkannt: Sie versuchen, die ungenutzte Zeit in modernen Druckern durch den Einbau von Pufferspeichern, sogenannten Spoolern, zu verringern. In einen Speicher im Drucker überträgt der Computer dabei auch dann noch Daten, wenn der Drucker bereits ausgibt. Nach Beendigung der Übertragung arbeiten Computer und Drucker getrennt voneinander weiter – die Leerzeit wird minimiert. Doch diese Idee lassen sich die Druckerhersteller gern vergolden: Magere 32 KByte Puffer kosten bei manchen Herstellern satte 100 Mark.

## Keine Kaffeepause mehr

Dem hilft Spex ab. Nach der Installation im AUTO-Ordner geschieht zunächst gar nichts. Beim Drucken jedoch ist ein erfreulicher Geschwindigkeitsgewinn zu verzeichnen: Ein Text-Ausdruck ist auch bei großen Dokumenten in einem 'Augenblick' erledigt, und selbst beim Grafikdruck wird der Rechner, gemessen an den normalen Druckzeiten einer Hardcopy, zum Geschoß. Mit einem Accessory oder CPX-Modul kann die Größe des Puffers geändert werden; ähnlich wie bei BigScreen wird die Einstellung jedoch erst beim nächsten Booten übernommen. Anhand einer Balkengrafik kann der Anwender jederzeit den Zustand des Spoolers überprüfen: Je größer der Balken ist, desto gefüllter ist der Spoolerspeicher. Während ältere Versionen von Spex den Stand des Speicherbalkens nur bei jedem Neuaufruf des Accessories aktualisierten, zeichnet die getestete Version 2.02 ständig den aktuellen Stand. Das ermöglicht es, das XCONTROL-Fenster irgendwo auf dem Bildschirm liegenzulassen und während des Drucks im Auge zu behalten.

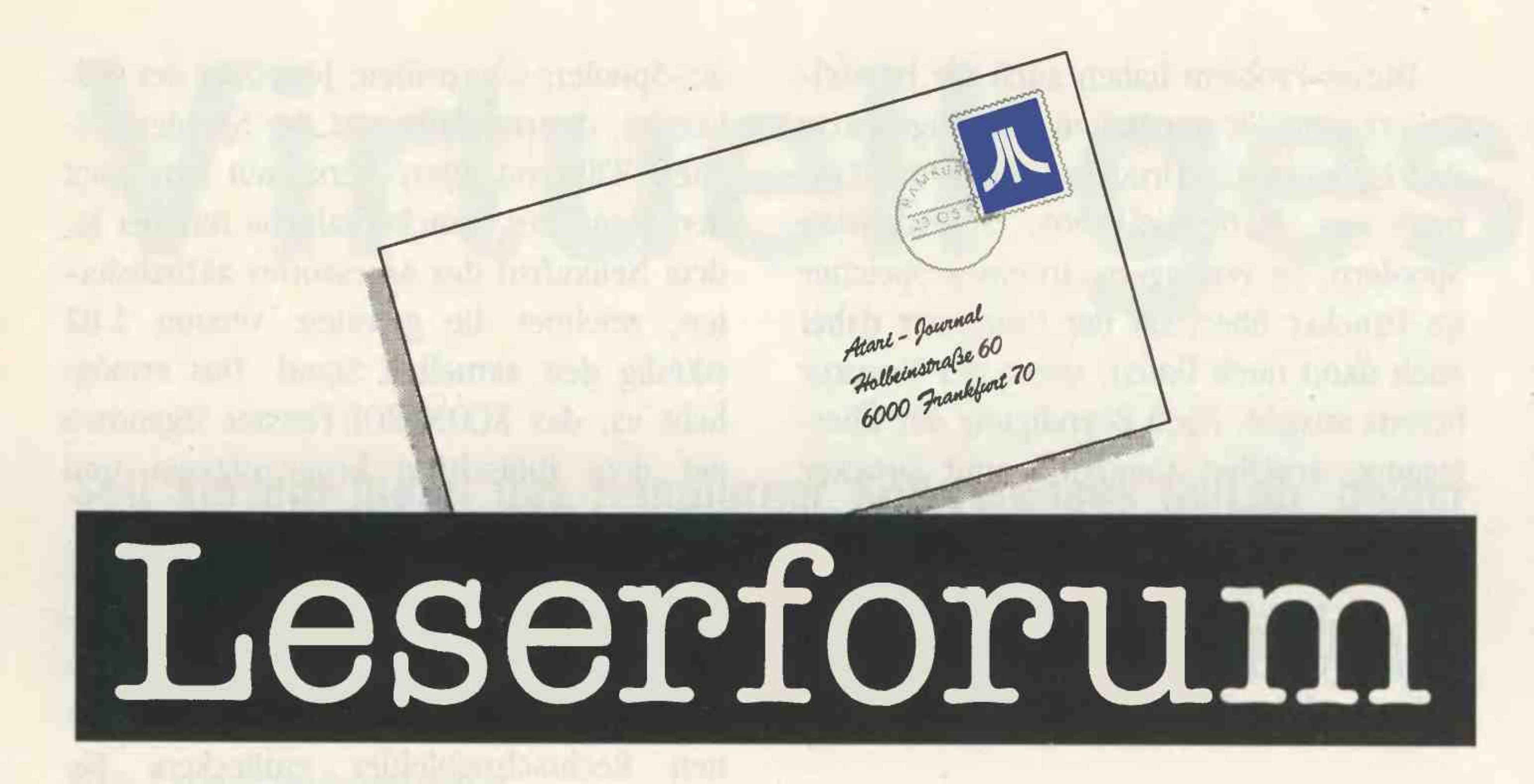
Ein weiterer Button im Accessory gestattet es, den Inhalt des Puffers zu löschen – beispielsweise wenn bereits 30 KByte Pufferspeicher gefüllt sind und Sie plötzlich einen Rechtschreibfehler entdecken. Sie müssen also nicht abwarten, bis die restlichen 29 KByte die Druckerschnittstelle passiert haben, sondern beenden den Druck mit einem Mausklick.

Fazit: Zwei praktische und zuverlässige Utilities, die durch saubere Programmierung und CPX-Modul auch auf dem TT richtig Freude machen. lp/cs

**BigScreen II & Spex**

**Datenblatt**

- Vertrieb: SciLab GmbH, Isestraße 57, 2000 Hamburg 13, Tel. (040)4603702
- Preis (zusammen): DM 89,-




# Leserforum

**Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!**

## WordPlus Druckeranpassung

Ich bin Besitzer eines 1040 STE, jedoch macht mir mein Drucker, ein Schneider DMP 3000, einige Probleme mit Word Plus. Bisher konnte lediglich eine Anpassung über die Epson FX-Einstellung erfolgen. Diese hat jedoch den Nachteil, daß sowohl die Hell- als auch die Schmalschrift nie zu einem positiven Ergebnis führte. Meine Frage an Euch ist nun, ob Ihr mich aus meiner Misere retten könnt?

Dirk Frenzel, Ratingen

**Red.:** Das leidige Problem mit der Anpassung der Druckertreiber an den jeweiligen Drucker taucht immer wieder auf und kann in den meisten Fällen vom Anwender selbst ohne große Schwierigkeiten gelöst werden. Zu jedem Drucker gehört nämlich ein mehr oder weniger ausführliches Handbuch, in dem zumindest die Steuercodes für den Drucker aufgeführt sind. Diese Steuercodes sind verantwortlich dafür, daß bei einem späteren Ausdruck der Text in fetter oder in heller Schrift erscheint. Besonders einfach kann die Druckeranpassung für 1st Word Plus vorgenommen werden, denn hier liegen für die gängigen Drucker sogenannte HEX-Dateien vor. Diese Dateien haben als Dateiendung das Kürzel 'HEX' und beinhalten die nötigen Steuercodes sowie deren Beschreibung. Die Datei 'EPSON_FX.HEX' beispielsweise enthält die Steuercodes für einen Epson FX 9-Nadeldrucker (oder kompatible). Diese Datei kann mit einem beliebigen Editor geladen und verändert werden. Anschließend muß diese Datei mit dem im Lieferumfang von 1st Word Plus enthaltenen Programm 'INSTALL.PRG' in eine CFG-Datei gewandelt werden (EPSON_FX.CFG). Diese Datei können Sie nun als neuen Druckertreiber in 1st Word Plus installieren.

## Cards Deluxe von J152/J153

Nach Erhalt meiner bei Ihnen bestellten PD-Disketten mußte ich feststellen, daß ich das Programm 'Cards Deluxe' nicht starten konnte. Nach Doppelklick auf die Datei 'CARDS_DL.APP' gab mir der Rechner (Mega STE mit 4 MByte) die Meldung aus: 'Daten auf Diskette eventuell defekt'. Allerdings scheinen die weiteren Daten selbst in Ordnung zu sein, denn die Rahmen und Probekarten lassen sich mit einem Grafikprogramm, das dieses Format laden kann (etwa ST Designer), problemlos laden. Beim Versuch, die Programmdatei auf Diskette oder Festplatte zu kopieren, meldet mir Mortimer Plus einen Prüfsummenfehler und verweigert glatt die Tätigkeit, was Mortimer sonst nur selten tut. Ist Ihnen bekannt, ob Cards Deluxe mit dem Mega STE Probleme hat? Oder ist die Programmversion von Diskette J152 allgemein fehlerhaft?

Roland Guba, Kaufbeuren

**Red.:** Nach Ihrer Beschreibung zu urteilen, dürfte es sich tatsächlich nur um einen physikalischen Defekt der Diskette handeln. Die Diskette scheint genau an der Stelle beschädigt zu sein, an der die Programmdatei gespeichert wurde. Dieser Defekt hat jedoch keinen Einfluß auf die weiteren Daten auf der Diskette, so daß Sie die anderen Dateien auf dieser Diskette ohne Probleme lesen können. Sollten Sie einmal eine Diskette auf Ihrem Laufwerk nicht lesen können, so überprüfen Sie diese Disk zunächst bei einem Freund oder Bekannten. Kann die Diskette auf einem anderen Laufwerk gelesen werden, so ist Ihr Laufwerk dejustiert – hier hilft Ihnen Ihre nächste Fachwerkstatt weiter. Sollte Ihre Diskette jedoch tatsächlich defekt sein, so senden Sie diese bitte an den Heim Verlag. Sie werden dann umgehend eine neue Version dieser Diskette erhalten.

Im übrigen ist Cards Deluxe auf einem Mega STE ohne Probleme einsetzbar.

## Benutzeroberflächen – Reine Geschmacksache?

Normalerweise bin ich kein Schreiber von Leserbriefen, der Artikel von Don Chaos (Eric Böhnisch, d. Red.) im Heft 10/91 brachte mich jedoch ziemlich aus der Fassung, so daß ich nun doch am Computer sitze und nicht umhin kann, den Artikel und Herrn Böhnisch selbst heftig zu kritisieren (man möge mir verzeihen).

In dem bereits genannten Artikel geht es um die Oberfläche einiger Programme, die ihrerseits von Herrn Böhnisch in einer schulmeisterlichen Manier kritisiert und meines Erachtens sogar ins Lächerliche gezogen werden. Ich programmiere selbst unter dem Pseudonym Hadley B. Jones und kann also behaupten, daß ich mich in der Materie etwas auskenne.

Punkt 1: Die Menüs. Ich bin der Meinung, es sollte dem Programmierer selbst überlassen bleiben, wie er seine Menüs programmiert und wo er sie hinsetzt. Ich persönlich finde Pop-Up-Menüs komfortabler als die herkömmlichen Pull-Down-Menüs, da sie immer dort auftau-

chen, wo sich der Mauszeiger befindet. Das beste Beispiel vorbildlicher Pop-Up-Programmierung ist das Programm Bitmap-Editor. Dort hat jedes Pop-Up seinen festen Platz und stört keineswegs den Programmablauf oder verdeckt irgendwelche Bilder.

'Selbstgestrickte Pull-Down-Menüs abenteuerlichster Bauart', wie von Don Chaos angeführt, konnte ich bisher in noch keinem Programm entdecken.

Punkt 2: Die Maustasten. Ich gebe zu, daß ich in meinem Spiel 'Würfel' für Verwirrung durch die unterschiedliche Belegung der Maustasten gesorgt habe. Dies geschah jedoch aus Unkenntnis, da es sich um mein erstes Spiel dieser Größenordnung handelte und ich noch nicht den nötigen Durchblick in GFA-Basic hatte. Dies wurde jedoch in der Anleitung genau beschrieben, und inzwischen habe ich mir dies auch abgewöhnt.

Punkt 3: Die Dialogboxen. Jeder wird wohl zugeben, daß die Dialogboxen, die das GEM zur Verfügung stellt, so ziemlich das Eintönigste sind, was der Computer zu bieten hat. Desto mehr freue ich mich immer wieder, wenn ein Programmierer sich Mühe gibt, eigene Dialogboxen zu erstellen. Hat man einmal herausbekommen, wie eine solche Dialogbox arbeitet, stellt diese wohl keinerlei Problem mehr dar. Auch ich werde in meinem nächsten Projekt eigene Pseudoboxen installieren, die nichts mit GEM zu tun haben.

Punkt 4: Das Design. Hier stimme ich vollkommen mit Don Chaos überein, denn das Design läßt einem manchmal die Haare zu Berge stehen. Ein von Ihnen so beschriebenes Programm findet kein zweites Mal den Weg in mein Laufwerk.

Punkt 5: Ihre Konzeption. Bewahre uns Gott vor Ihrer Zukunftsvision, alle Programme sollten ähnlich reagieren, gleich aussehen und vielleicht sogar noch an der gleichen Stelle abstürzen? Ich halte es für sehr anmaßend zu versuchen, den Programmierern Ihren Stempel aufdrücken zu wollen. Dies wäre das Ende der Kreativität.

Zum Schluß noch ein paar Kleinigkeiten: Es mag ja zutreffend sein, das starre Fenster 'mega-out' sind, aber aus eigener Erfahrung weiß ich, daß gerade für den Programmieranfänger die bewegliche Fensterprogrammierung ein Buch mit sieben Siegeln ist. Außerdem leuchtet es mir nicht ein, warum man nicht alle Menüpunkte groß oder klein schreiben sollte und warum der Menüpunkt 'Ende' oder 'Quit' nicht einen eigenen Menüeintrag bekommen sollte, da er schließlich einer der wichtigsten Punkte ist. Warum für jeden Menüeintrag Platz für ein Häkchen lassen, wenn hier niemals eins erscheinen wird? Warum sollten Icons auf dem Desktop immer verschiebbar sein, wenn dies nicht erforderlich ist und keinen Sinn macht?

Public Domain Software wird zu 80% von Leuten programmiert, die mehr aus ihrem Hobby machen wollen und etwas Anerkennung auf dem Sektor PD anstreben. Dem einen gelingt das besser, dem anderen

weniger. Ich hatte bereits das Vergnügen, einige Ihrer Programme zu testen und komme nicht umhin, meinen Respekt zu bekunden. Es kann jedoch nicht jeder so gut sein wie Sie, dies müssen Sie uns Hobby-Programmierern schon eingestehen. Versuchen Sie bitte nicht, alles unter einen Hut zu bringen und die Kreativität jedes einzelnen zu beschneiden.

Gerd Höller, Igersheim

**Red.:** Tja, hier steht man tatsächlich vor einem Dilemma. Natürlich sollten die Programme auf der einen Seite so anwenderfreundlich wie möglich erstellt werden. Auf der anderen Seite möchte jeder Programmierer sein Können beweisen und erstellt eine eigene Benutzeroberfläche. Hier sollten einfach einmal die Anwender zu Wort kommen: Mit welchen Programmen arbeiten Sie am liebsten? Ist Ihnen ein Programm nach herkömmlichem Strickmuster lieber, weil Sie sich sofort darin zurechtfinden, oder darf es auch mal etwas Neues sein, auch wenn dies mit dem Nachteil verbunden ist, daß dadurch eine gewisse Einarbeitungsphase nötig ist? Schreiben Sie uns – wir werden Ihre Meinung an dieser Stelle in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.

## Geisterhafte Mausbewegung und MIDI

Ich bin seit einem halben Jahr Besitzer eines Atari 1040 STFM und lese seit dem letzten PD Journal Ihre Zeitung sehr aufmerksam. Unter den drei Zeitschriften für den ST/TT, die ich getestet habe, ist Ihre für mich als Anwender optimal. Ich habe nun zwei Probleme und hoffe, daß Sie mir weiterhelfen können.

Ist es normal, daß bei meinem Rechner gelegentlich nach Diskettenoperationen die Maus die Bewegung 'hoch' bzw. 'runter' vertauscht, also eine Bewegung der Maus nach oben zu einer Bewegung des Mauspfeils nach unten führt? Nach links und rechts geht es aber weiterhin normal.

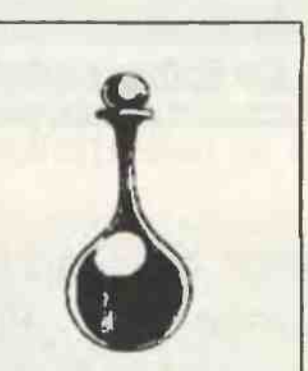
Da ich meinen Computer vor allem für MIDI-Anwendungen benutzen möchte, suche ich noch nach einem PD-Editor für meinen 'Kawai K4' sowie nach Material über die Struktur und die Funktionen von kommerziellen Sequenzerprogrammen (Cubase, Creator, Twelve, etc.). Könnten Sie mir nicht weiterhelfen? Ich habe vor einiger Zeit bei Bekannten auf dem C64 den Supertrack von C-Lab gesehen, dessen Struktur (einzelne Pattern zu einem Song) mir sehr gefallen hat. Gibt es so etwas nicht auch für den Atari ST auf dem PD-Markt? Ich kenne bisher nur den EZ-Track von Hybrid Arts, der ja nur wie eine Bandmaschine funktioniert.

Hans-Jürgen Kalauka, Geierswalde

**Red.:** Hoppla! Da haben Sie sich doch tatsächlich einen Virus eingefangen. Dieser Typ von Virus ist bekannt dafür, daß er die Bewegungsrichtung des Mauspfeils verän-







dert – ansonsten ist er aber glückerlicherweise harmlos. Sie sollten sofort Ihren gesamten Diskettenbestand mit einem Virenschutzprogramm untersuchen und bei allen infizierten Disketten den Bootsektor löschen oder mit einem Schutzprogramm 'impfen'. Virenschutzprogramme finden Sie auf den Disketten: J2 (Sagrotan und Virendetektor) sowie auf V371 (Viruskiller).

Im PD-Bereich sind für den Atari nur sehr wenige MIDI-Programme zu finden, die zum Teil auch nur einen recht einfachen Funktionsumfang haben. Hier ist eine kurze Liste von PD-Programmen zum Thema MIDI: J93 (MIDI-Out), J183 (MIDI-Prob), V228 (MIDI-Sequenzer), V359 (MIDI-Help), V394 (MIDI Music Maker), V431 (MIDI-Recorder), S312 (MIDI-Drum, MIDI-Dump).

Erst in diesem Monat sind vier weitere MIDI-Programme auf der Diskette J225 erschienen, die sich mit den Synthesizern Kawai K1 & K4 beschäftigen (siehe News).

Für weitergehende Fragen zum Thema MIDI möchte ich Sie an den MIDI e.V. in Berlin verweisen. Die Adresse lautet: MIDI e.V., Postfach 44 03 08, W-1000 Berlin 44.

## Hardcopy auf Epson LQ-550

Das von Herrn Saggau in Heft 9/91 beschriebene Problem habe ich folgendermaßen lösen können: Beim Atari-Fachhandel in Hamburg erhielt ich für DM 10,- die Diskette 'Atari ST Druckertreiber, für alle Epson-Druckmodelle' unter dem Label 'ESS – Epson Software Service' mit dem Datum vom 01.07.1989 (Art.-Nr. 000360-D). Sie enthält unter anderem das Programm 'PRTSC.PRG', welches bestimmte Hardcopies ermöglicht. Das Programm läßt sich per AUTO-Ordner installieren und über die Hardcopy-Routine aufrufen.

Wärmstens empfehlen möchte ich jedoch das Programm 'Hardcopy Accessory v. 2.02' von Thomas Lörsch, welches für DM 15,- bei der Firma Maxon Computer (ST Computer) zu erhalten ist. Dieses Programm wird als Accessory installiert und über Menü oder per Tastatur gestartet. Es bietet diverse Einstellungen, die unzählige HC-Formate erlauben, einschließlich millimetergenauer Positionierung auf dem Papier – einfach hervorragend!

Empfehlen möchte ich noch zum beliebig gestalteten Ausdruck von Texten das PD-Accessory 'Set LQ-500', welches im PD-Pool erhältlich ist; leicht zu handhaben und als Accessory auf Klick bereit. In der Version 3.0 auf P2269 ist es vielleicht auch fehlerfrei.

Ich hoffe, hiermit anderen Lesern und auch Herrn Saggau weiterhelfen zu können.

Peter-Paul Unger, Wedel

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Holbeinstraße 60, 6000 Frankfurt am Main 70.
Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe stellen nicht die Meinung der Redaktion dar.

# Computer & Recht

**Auch in dieser Ausgabe wollen wir Ihnen wieder interessante und wichtige Urteile aus der Rechtsprechung rund um den Computer präsentieren.**

## Private und geschäftliche Adreßdateien

Die klassischen Anwendungsbereiche für Computer sind Datenbanken und Textverarbeitungen. Aus diesem Grund wird zumeist nach der Neuanschaffung eines Computers eine Datenbank (mit mehr oder weniger professionellem Aufwand) zur Verwaltung der privaten oder geschäftlichen Adressen angelegt. Da jedoch das Bundesverfassungsgericht schon Einwände gegen das Speichern personenbezogener Daten hatte (Volkszählungsurteil!), stellt sich auch in der juristischen Literatur die Frage, ob eine Adreßdatei einer Privat- oder Geschäftsperson unter das Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) fallen kann. Soweit nämlich eine Adreßdatei unter das BDSG fällt, verlangt der Gesetzgeber strikte und strafbewehrte Sicherheitsmaßnahmen, die einen Mißbrauch personenbezogener Daten verhindern können.

Nach §3 Absatz 2 Nr. 2 ist eine Datei im Sinne des BDSG jede 'sonstige Sammlung personenbezogener Daten, die gleichartig aufgebaut ist und nach bestimmten Merkmalen angeordnet, umgeordnet und ausgewertet werden kann'. Diese Definition betrifft sogar schon Datenbanken, die mit einem einfachen PD-Programm erstellt worden sein können und lediglich einen kleinen Personenkreis erfassen. Allerdings gibt auch das BDSG eine Einschränkung des hiervon betroffenen Personenkreises mit: So gilt gemäß §1 Absatz 2 Nr. 3 das BDSG auch für nichtöffentliche Stellen nur dann, wenn sie die Daten in oder aus Dateien "geschäftsmäßig oder für berufliche oder gewerbliche Zwecke verarbeiten oder nutzen ...".

Daraus ist zu lesen, daß nur eine nicht mehr der Privatsphäre zuzurechnende, d.h. beruflich oder sonst geschäftlich motivierte Datenspeicherung unter das Gesetz fällt. Allerdings ist zu beachten, daß Händler und sonstige Gewerbetreibende die Vorschriften des BDSG grundsätzlich mit allen Konsequenzen beachten sollten. (Literaturnachweis: Sponeck, Private Adreßdateien und neues BDSG in CR 91/534)

## OLG Düsseldorf: Ablieferung von Standardsoftware

Auf allen Computersystemen erwarten Anwender ständig neue Softwareprodukte, und die gestreßten Software-Autoren wissen kaum noch, wie sie die Kunden vertrösten können, weil das Produkt noch keine Marktreife erlangt hat. Beispiele gibt es auch in der Atari-Szene genügend. So kamen beispielsweise Calamus oder auch Tempus-Word als de facto unfertige Produkte auf den Markt – nicht zuletzt, weil die Kunden es kaum noch erwarten konnten, die angepriesenen Produkte zu benutzen, ohne die Folgen einer ungetesteten Software zu bedenken. Die Folge davon waren häufig herbe Enttäuschungen, da bei den unerprobten Programmen ein Absturz den nächsten jagte.

Das OLG Düsseldorf entschied hierzu jüngst, daß die Ablieferung von Standardsoftware an einen Kunden normalerweise erfordert, daß alle Programme bei einer ausführlichen Erprobung letztlich fehlerfrei gelaufen sind. Das gelte auch bei einem fachkundigen Käufer, wenn dieser mit dem Lieferanten der Software vereinbart hat, daß die Software unmittelbar bei einem Kunden des Käufers speziell nach dessen Anforderungen in die dort vorhandene Hardware integriert werde. Denn dann fehlt selbst dem sachkundigen Käufer auch nach der Anlieferung der Software die eigene unmittelbare Untersuchungsmöglichkeit. (OLG Düsseldorf in CR 91/538)

## LG Karlsruhe: Verspätete Softwareerstellung

Wie in der Entscheidung des OLG Düsseldorf erwähnt, besteht bei einem Softwarehersteller häufig die Gefahr, ungetestete Software aufgrund des Marktdrucks auszuliefern. Die Folgen können jedoch äußerst weitreichend sein. So entschied das Landgericht Karlsruhe, daß eine Software, die trotz Mahnungen und Zusagen mehr als 1 1/2 Jahre nach dem vorgesehenen Liefertermin noch nicht laufe, förmlich angemahnt werden könne. Nach einer fruchtlosen Abmahnung kann der Kunde jedoch die Leistung ablehnen und Schadensersatz verlangen.

Softwarehersteller sollten daher keinerlei Zusagen zu einem Liefertermin geben und ein Produkt erst dann der Presse vorstellen, wenn das Programm Marktreife erlangt hat. Daß ein solches Vorgehen nicht nur rechtlich, sondern auch in Bezug auf das Image sinnvoller ist, dürfte klar sein. (LG Karlsruhe in CR 91/544)

## OLG Hamm: Telefaxwerbung

Schon seit langem wurde höchstrichterlich entschieden, daß Telefonwerbung unzulässig sei, weil die Betroffenen sich gegen unerwünschte Telefonanrufe nicht wehren können. Streitig war in der hiesigen Entscheidung jedoch die Frage zweier Computerhändler, ob die Übermittlung von Werbetelefaxen im Namen der Antragsgegnerin unter Angabe ihrer postalischen Firmenadressen an einen Kunden des Antragstellers und an den Antragsteller selbst wettbewerbswidrig sei.

Das OLG Hamm entschied hierzu kurz und bündig: Telefaxwerbung ist wettbewerbswidrig. Zur Begründung wurde ausgeführt, daß eine Ausweitung dieser Werbemethode nicht nur eine ständig wachsende Blockierung der Anlagen und bei den an das Telefaxnetz angeschlossenen Firmen eine zunehmende Beeinträchtigung des Arbeitsablaufes sei. Außerdem würden

beim Empfänger Kosten für Papier und Abnutzung anfallen, die unverhältnismäßig zum Werberecht eines Gewerbetreibenden stünden. (OLG Hamm in CR 91/543)

## Der aktuelle Rechtstip (Teil 3)

Das Rechtsforum der Ausgabe 10/91 betraf überwiegend Probleme beim Vorliegen von Mängeln in der Hard- und Software. Werden jedoch die Mängel nachgewiesen, so stehen dem Verbraucher umfangreiche Rechte zu. So kann der Verbraucher – soweit die Geschäftsbedingungen des Verkäufers dem nicht entgegenstehen – den Vertrag bei einem Mangel grundsätzlich wandeln. Dies bedeutet, daß die Ware dem Verkäufer und der Kaufpreis dem Käufer zurückerstattet werden. Problematisch ist jedoch häufig die Tatsache, daß beim Kauf einer Komplettanlage mit Software nicht alle Einzelteile mangelhaft sind. Der Käufer kann jedoch in einem solchen Fall mit der gesamten Anlage nichts anfangen, da er diese doch gerade nur für den einen bestimmten Zweck erworben hat. Der Käufer möchte daher den gesamten Kauf aller Einzelteile (Computer, Monitor, Keyboard, Erweiterungskarten, Software etc.) wandeln, und der Verkäufer geht häufig nur auf die Wandelung des bestimmten fehlerhaften Teils ein. Wann kann daher die gesamte Anlage gewandelt werden?

Der Bundesgerichtshof (BGH) geht auch bei einem einheitlichen Verkauf mehrerer Sachen grundsätzlich von der Einzelwandelung (also zugunsten des Verkäufers) aus und läßt auch beim Verkauf mehrerer Sachen 'als zusammengehörend' eine Gesamtwandelung nur unter bestimmen zusätzlichen Voraussetzungen zu. Die Bestimmung einer einheitlichen Kaufsache richtet sich hierbei nicht nach der individuellen Anschauung des Käufers oder Verkäufers, sondern objektiv danach, was im Geschäftsverkehr als einheitlich betrachtet werden kann oder nicht.

Der BGH führt im einzelnen aus, daß eine Sache dann als zusammengehörig verkauft worden ist, wenn die Parteien den Kauf mehrerer Sachen nur in ihrer durch einen bestimmten gemeinschaftlichen Zweck hergestellten Verbindung abschließen wollten (BGH in NJW-RR 89/559). Diese Grundsatzentscheidung ist allerdings etwas schwammig und läßt den Betroffenen letztendlich doch mit der Frage allein, ob nun gerade sein Kauf eine zusammengehörige Sache ist oder nicht. Aus diesem Grund folgten mehrere Entscheidungen anderer Gerichte, um die Frage in Einzelfällen herauszuarbeiten.

So entschied das OLG München, daß eine Vertragseinheit mit einem Gesamtwandlungsrecht für Hard- und Software dann vorliege, wenn Hard- und Software für eine Branchenkomplettlösung aufeinander abgestimmt angeboten werden. Bei einer solchen Anpassung an eine gemeinsame Problemlösung bilden Hard- und Software auch eine einheitliche Kaufsache (OLG München in CR 90/646).

Einen anderen Weg ging das Oberlandesgericht Hamm. Eine Zusammengehörigkeit von Sachen (hier: Kauf eines Druckers und Endlospapier) bezüglich einer Gesamtwandelung liege dann vor, wenn der Lieferant den Anwender nicht auf die Tatsache aufmerksam gemacht hatte, daß die Einzelteile problemlos ausgetauscht werden können und der Anwender dies auch nicht erkennen konnte (OLG Hamm in CR 89/490). Der Beitrag wird fortgesetzt.

ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.

# Zitat

**Man hört und liest sie tagtäglich: Worte, die 'große' Leute wie Goethe, Schiller oder Douglas Adams einmal von sich gegeben haben. Es wäre vermutlich problemlos möglich, diesen gesamten Artikel komplett mit den Worten anderer zu schreiben. Doch wer weiß schon, von wem welcher Ausspruch stammt?**

Die Firma Kreativ Software hat nun mit 'Zitat' ein Programm für den Atari ST entwikkelt, das auf spielerische Weise Ihren Zitat-(Wort-)Schatz vergrößern kann. Uns lag die Version 1.0 dieses für DM 79,- von der Firma Richter Distributor vertriebenen Programms vor, das man wohl am treffendsten als Mischung aus Zitat-Verwaltungsprogramm und Ratespiel bezeichnen kann. Zusammen mit dem GEM-gesteuerten Programm erhält man drei Zitatdateien mit jeweils 500 Zitaten, Sprichworten und Bauernregeln aus 'allen Anwendungsgebieten'.

Die GEM-Menüleiste stellt in den verschiedenen Menüs Optionen zur Verfügung, mit denen man bestehende Zitat-Dateien erweitern kann. Auch können neue Dateien angelegt oder bestehende geladen werden. Nicht möglich ist die nachträgliche Veränderung einmal eingegebener Zitate. Nach dem Eingeben des eigentlichen Zitats kann man noch bis zu vier Schlüsselworte aus diesem festlegen. Im späteren Spiel sind diese dann zu erraten.

## Spiel

Das eigentliche Spiel geht folgendermaßen vor sich: Der Atari wählt aus der geladenen Zitatdatei nach dem Zufallsprinzip eines aus und zeigt es auf dem Bildschirm an. Je nach Schwierigkeitsgrad sind ein oder mehrere der als solche gekennzeichneten Schlüsselwörter durch drei Sternchen ersetzt. Es gilt nun, diese Schlüsselwörter zu erraten. Die Ratezeit ist entsprechend der getroffenen Einstellung mehr oder weniger begrenzt. Auf Wunsch kann man am Ende eine Bewertung des eigenen Wissens in die Highscore-Tabelle aufnehmen lassen.

```
DESK  SPIEL  ZEIT  SPIELHILFE  EXTRA   ENDE  Muster...
Datei ZITATE.DAT enthält 8 Eintragungen. Bitte geben Sie ein Zitat ein.
1           2   3   4         5            6   7   8     9  10  11
Demokratie ist eine schlechte Staatsform, aber die beste die ich kenne!

Wort Nr.1: 1     Demokratie
Wort Nr.2: 5     Staatsform
Wort Nr.3: 0     _____
Wort Nr.4: 0     _____
Maximum  : 2
Autor:     Winston Churchill

                 Zitat Nr.1
                 abspeichern?
                 [Ja] [Nein]

Abkürzungen:
W  = Sprichwort
R  = Sprichwörtl. Redensart
S  = Sinnspruch
L  = Lebensweisheit
B  = Bauernregel
```

Abb. 1: Der Zitat-Editor ist einfach gestaltet und erlaubt die Eingabe von bis zu vier Indizes je Sprichwort.

## Handbüchlein

Das Programm 'Zitat' kommt mit einer Anleitung, die aus zwei DIN A4-Blättern besteht. Zugegebenermaßen ist die Bedienung nicht sonderlich schwer, man kann problemlos alle Möglichkeiten intuitiv entdekken. Trotzdem wäre es für Nicht-Hacker (und solche spricht das Programm wohl am ehesten an) nicht schlecht, ein paar Worte über die notwendige Hardware-Konfiguration und ähnliches zu verlieren.

Leider ist 'Zitat' nicht ganz fehlerfrei. Wenn man mit einer nur wenige Zitate umfassenden Datei spielt, kommt es innerhalb kürzester Zeit – vermutlich dann, wenn alle Zitate einmal durchlaufen wurden – zum Aufhängen des Programms. Bei den mitgelieferten Dateien konnte dieses Verhalten aufgrund ihres Umfanges von je 500 Zitaten zwar nicht reproduziert werden, doch ist der Fehler trotzdem ärgerlich.

## Fazit

'Zitat' ist für Freunde der deutschen Sprache sicherlich ein nettes Programm. Der Preis von DM 79,- erscheint mir allerdings nur vertretbar, wenn man den Umfang der mitgelieferten Daten berücksichtigt.

ost/md

### Zitat 1.0

**Datenblatt**

- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Str. 65, 5820 Gevelsberg, Tel.: 02332/2706
- Preis: DM 79,-

**Bewertung**

+ einfache Bedienung
+ großer Datenumfang
– nicht ganz fehlerfrei

# Sparrow-Text

**Der Markt für Textverarbeitungen hatte im letzten Jahr eine Reihe von Neuzugängen zu verzeichnen. Neben Überarbeitungen von bereits alteingesessenen Vertretern wie That's Write fanden vor allem das langerwartete Tempus Word und der Konkurrent aus dem hohen Norden, Cypress, großes Interesse bei Testern und Anwendern.**

Aus dem Bereich der Low-Cost-Software tritt nun mit Sparrow-Text ein Programm hervor, das für wenig Geld interessante Features verspricht. Waren die älteren Versionen bisher bei Maxon als Sonderdisk für DM 25,- erhältlich, so vertreibt nun die Firma GMa-Soft die stark erweiterte Version 2.18; der Preis liegt bei DM 89,-.

## Spatz oder Taube?

Sparrow-Text wurde in GFA-BASIC 3.0 entwickelt, wird aber kompiliert ausgeliefert und ist mit einer reinen Programmlänge von fast 380 Kilobyte nicht gerade ein Leichtgewicht. Gäbe es da nicht die Verbindung zum Nachnamen des Programmautors Jürgen Spatz – 'sparrow' ist das englische Wort für 'Spatz' – so wäre 'dove' (Taube) sicherlich ein passenderer Name aus dem gefiederten Tierreich.

Wer nun bei der Erwähnung des verwendeten Entwicklungssystems GFA-BASIC bereits einen Schreck bekommen hat und am liebsten gleich zum nächsten Artikel weiterblättern möchte, möge sich wieder beruhigen. Die Arbeitsgeschwindigkeit bewegt sich im Bereich dessen, was man von anderen professionellen Textsystemen her kennt. Im normalen Betrieb stört lediglich eine Pause beim Absatzumbruch. Hier muß man sich dann etwa eine halbe Sekunde gedulden, während der keine weiteren Zeichen entgegengenommen werden. Weitaus kritischer wird es jedoch bei relativ langen Dokumenten. Sparrow-Text reagiert dann derart träge auf Tastendrücke, daß selbst im Zwei-Finger-Adlersuchsystem Zeichen verschluckt werden. Hier verwandelt sich der flinke Spatz dann wirklich in den behäbigen Truthahn.

## Kein GEM

Bei der Benutzeroberfläche ist keine Spur von GEM zu entdecken. Selbstgestrickte Pulldown-Menüs mit zahlreichen Untermenüs, Pop-Up-Menüs und handgemachte Dialogboxen erleichtern dem Neuling am Anfang nicht gerade den Einstieg. Nahezu alle Menüfunktionen sind erfreulicherweise auch über Tastencodes erreichbar, so daß man sich nach kurzer Zeit zumindest bei den häufig verwendeten Optionen den Griff zur Maus sparen kann. Auch die Dialogboxen und Pop-Up-Menüs können mit Tasten bedient werden.

Sparrow-Text kann nur einen Text im Speicher halten. Dieser wird nicht in einem GEM-Fenster dargestellt, obwohl am rechten Rand des Textbereichs Schieber und Pfeile zum Scrollen des Inhalts verfügbar sind.

Im Ausdruck verläßt sich Sparrow-Text voll und ganz auf die Möglichkeiten des verwendeten Druckers. Im Lieferumfang sind Treiber für einige 9- und 24-Nadler enthalten, auch der Atari-Laser wird unterstützt. Besitzer eines HP-Laserdruckers oder Deskjets müssen sich mit Hilfe eines ebenfalls beiliegenden Programms selbst einen Druckertreiber stricken, nicht nur für Laien eine unangenehme Aufgabe.

## YDSWYG

Sparrow-Text unterstützt im Rahmen der Möglichkeiten des angeschlossenen Druckers Proportionalschrift, die allerdings ebensowenig auf dem Bildschirm dargestellt wird wie das gewählte Satzformat (links- oder rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz). Stattdessen befindet sich am linken Rand für jede Zeile ein Attributfeld, dem man entnehmen kann, wie diese for-

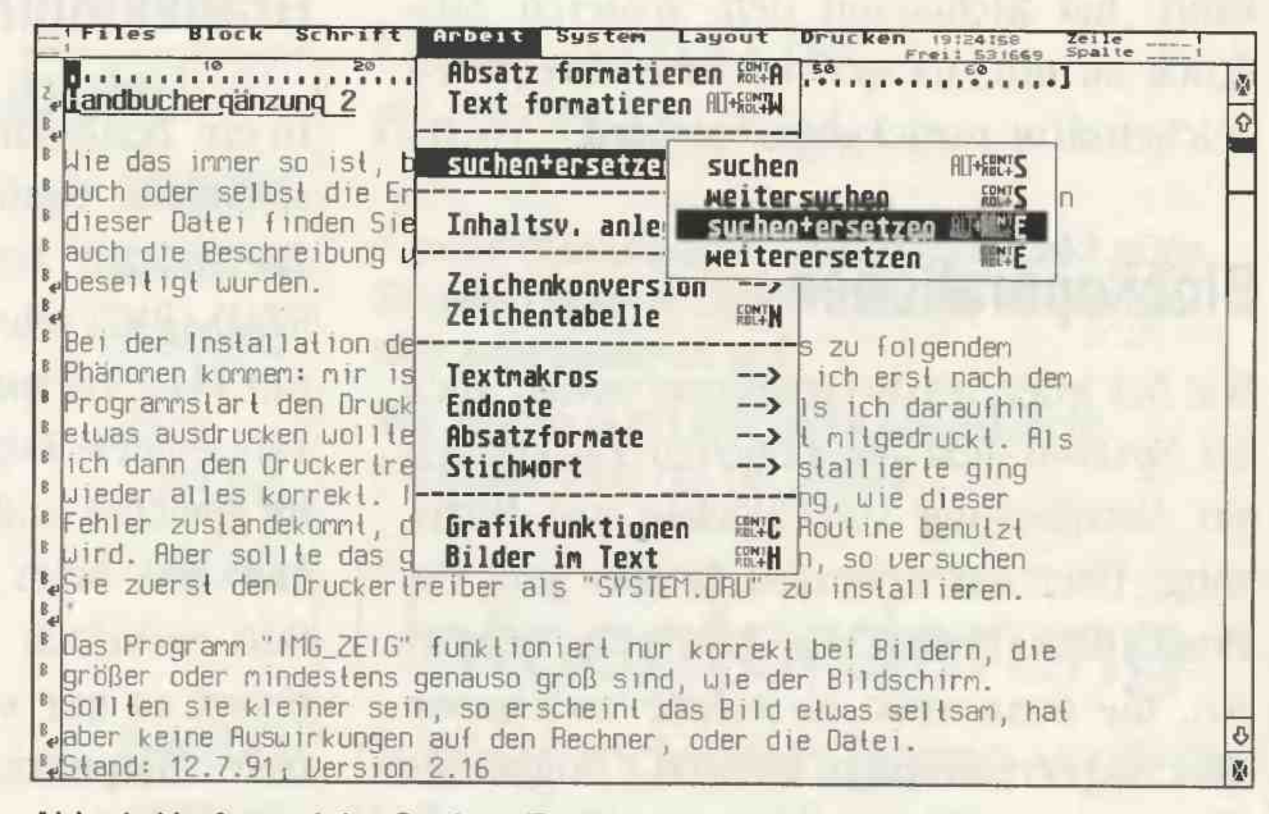


Abb. 1: Umfangreiche Suchen/Ersetzen-Funktionen sind heutzutage unerläßlich.

matiert wird. Damit folgt Sparrow-Text voll und ganz dem beliebten YDSWYG-Prinzip – You Don't See What You Get. Eine recht fixe Preview-Funktion erlaubt dann aber doch noch das Betrachten einer Seite, ohne daß sie extra ausgedruckt werden muß.

Attribute wie Fett- oder Kursivschrift werden direkt angezeigt. Der verwendete Bildschirmzeichensatz, der übrigens mit einem separaten Programm geändert werden

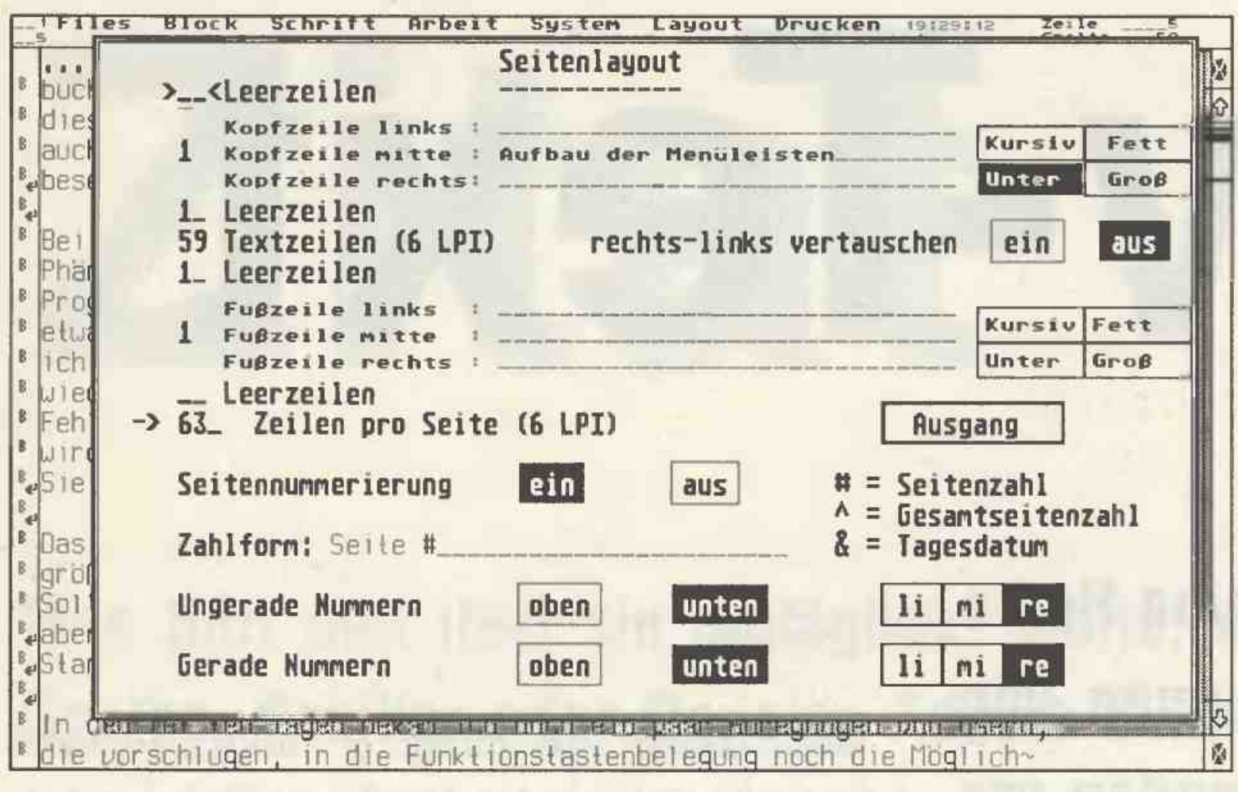



Abb. 2: Das Seitenlayout läßt sich über eine umfangreiche Dialogbox beeinflussen.

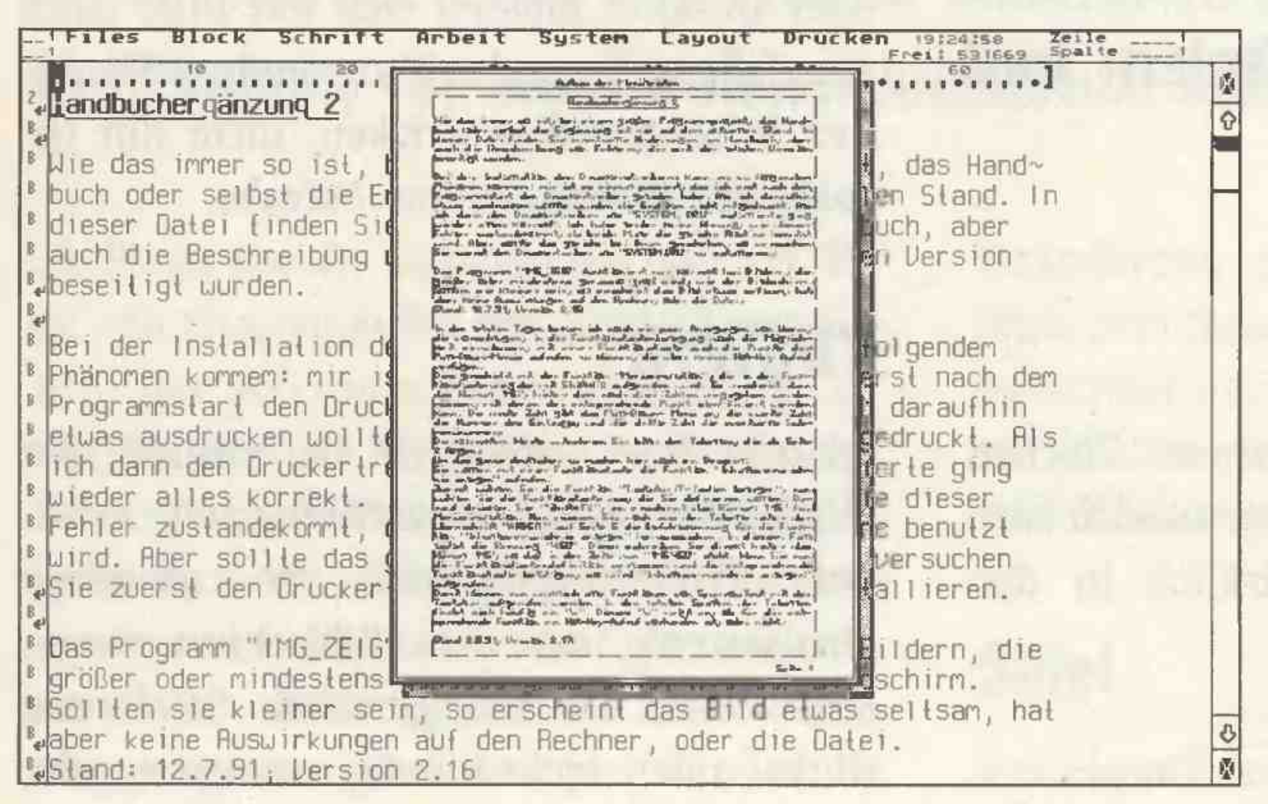



Abb. 3: Da Sparrow-Text nicht nach dem WYSIWYG-Prinzip arbeitet, ist eine Seitenübersicht unerläßlich.

kann, hat nichts mit dem späteren Ausdruck zu tun, da auf die Drucker-eigenen Zeichensätze zurückgegriffen wird.

## Blockoperationen

Wie bei jeder Textverarbeitung stehen auch bei Sparrow-Text die üblichen Funktionen zur Verarbeitung von Blöcken zur Verfügung. Über das Erwartete hinaus geht die Möglichkeit, rechteckige Blöcke zu definieren, die dann auch als solche verschoben oder kopiert werden können. Angesichts dieses sehr praktischen Features überrascht dann aber um so mehr, daß 'normale' Blöcke nur jeweils ganze Zeilen umfassen können, nicht jedoch Teile einer solchen. Die Such- und Ersetze-Funktionen erlauben die Angabe von Schriftattributen sowie das gleichzeitige Spezifizieren von bis zu 20 Suchbegriffen.

Über den Rahmen einer einfachen Textverarbeitung hinaus gehen die Möglichkeiten zur automatischen Erstellung von Inhalts- und Stichwortverzeichnis. Für größere Projekte erweist sich auch die Endnoten-Verwaltung als äußerst nützlich.

## Grafikeinbindung

In ein Textdokument können über 100 verschiedene Grafiken eingebunden werden, die in den Formaten GEM-Image (IMG), STAD (PAC) oder Screen (PIC) ladbar sind. Um Platz zu sparen, hält Sparrow-Text nur verkleinerte Kopien der eigentlichen Bilder im Speicher und lädt die eigentlichen Grafiken erst beim Ausdruck nach. Wird ein Bild mehrfach im Dokument benutzt, so belegt es nur einen der freien Plätze. Die freie Bildpositionierung im Text ist zwar möglich, dazu muß allerdings der Previewer benutzt werden. Sonderliche Präzision ist bei diesem Verfahren wohl kaum gegeben. Eine Größenänderung der Grafik ist sowohl durch Angabe eines Faktors als auch die Eingabe der absoluten Größen möglich. Im Text selbst werden Grafiken durch eine sogenannte Sonderzeile 'textuell' repräsentiert. Da ohnehin kein WYSIWYG im Editor unterstützt wird, ist dies nicht weiter schlimm.

Ärgerlich hingegen ist für viele Anwender, daß Grafikdruck überhaupt nur bei 24-Nadlern unterstützt wird, und auch da nur mit einer Auflösung von 180 DPI.

Viele Probleme, die sich sonst nur mit Grafiken lösen lassen, nämlich das Erzeugen von Rahmen und Kästchen, können bei Sparrow-Text bedeutend einfacher und mit jedem Drucker behandelt werden. Der Bildschirmzeichensatz wurde nämlich den Bedürfnissen des Durchschnittsanwenders angepaßt, was bedeutet, daß die wohl nur von wenigen Atarianern regelmäßig benötigten und ohnehin von keinem Drucker unterstützten hebräischen Sonderzeichen durch Linienbausteine ersetzt wurden, wie man sie im PC-Zeichensatz und auch bei nahezu allen gängigen Druckern findet. Auf einfache Weise lassen sich nun über Mausfunktionen verschiedene Rahmentypen auf dem Bildschirm um Text herum positionieren. Da es sich um Textzeichen handelt, erscheint das ganze auch gut sichtbar auf dem Bildschirm.

## Feinheiten

Viele Feinheiten machen das Arbeiten mit Sparrow-Text angenehm. So kann man die Funktionstasten selbst belegen, und eine ausgefuchste Makroverarbeitung erleichtert das Erstellen von Textdokumenten mit immer wiederkehrendem Inhalt, bei denen nur Kleinigkeiten geändert oder eingetragen werden müssen. Dazu fügt man in den stets gleichbleibenden Text an den Stellen, an denen später etwas ergänzt werden soll, Makrofelder ein, für die in einer Dialogbox zahlreiche Attribute gesetzt werden können. So ist die Größe oder auch die Art der dort zulässigen Eingaben – beispielsweise numerisch oder nur aus Großbuchstaben bestehend – spezifizierbar. Ist der Text erst einmal komplett erstellt worden und auf Diskette gesichert, so kann er jederzeit bei Bedarf geladen und mit einer besonderen Menü-Option, genannt 'Formularverarbeitung', ergänzt werden. Dabei erscheint der Reihe nach für jedes Makrofeld eine Dialogbox, in der der gewünschte Inhalt eingetragen wird, den Sparrow-Text dann im Dokument an die richtige Stelle setzt. Automatisiert werden kann das Ganze noch durch das Einlesen der Feldinhalte aus einer Datei.

Die Möglichkeiten beim Ausdrucken des Textes sind äußerst vielfältig. Es ist nicht nur möglich, gezielt einzelne Seiten zu drucken, sondern diese können auch rückwärts – die mit hohen Seitennummern zuerst – ausgegeben werden. Zudem kann

man eine Liste von Seitennummern spezifizieren, in der auch Bereichsangaben zulässig sind.

## Aufstieg

Wer schon die älteren Versionen von Sparrow-Text benutzt hat, wird sich sicherlich über die beiliegenden Konvertierungsprogramme freuen, mit deren Hilfe man alte Druckertreiber und Textdateien in ein Format bringen kann, das die aktuelle Version versteht. Neben dem eigenen Textformat ist es übrigens auch möglich, ASCII-Dateien und Signum!-Texte zu lesen, wobei bei letzteren Bilder allerdings nicht übernommen werden.

Das im Lieferumfang enthaltene Handbuch erklärt auf rund 120 Seiten alle Funktionen des Programms, wobei Bilder die Übersicht erhöhen und das Verständnis erleichtern. Leider haben sich eine Reihe von Tippfehlern eingeschlichen. Das Handbuch wurde mit dem Programm selbst verfaßt und kann deshalb als Beispiel für die Leistungsfähigkeit angesehen werden.

Wer gehofft hatte, Sparrow-Text auch mit seinem Großbildschirm einsetzen zu können, wird enttäuscht sein. Auf dem Monitor erscheint nur Müll – die gerechte Strafe für den Verzicht auf GEM-Standards?

## Fazit

Vergleicht man Sparrow-Text mit den eingangs erwähnten kommerziellen Produkten wie Tempus Word oder That's Write, so ist leicht ein Leistungs- und Qualitätsunterschied zu sehen. Ein solcher Vergleich wäre angesichts des ausgesprochen günstigen Preises von nur DM 89,- aber auch kaum fair. Im Low-Cost-Bereich jedoch befinden sich sonst im wesentlichen nur Shareware-Programme, und denen ist Sparrow-Text in der Regel um Klassen überlegen. Wer also nicht unbedingt ein halbes Vermögen für ein Textprogramm ausgeben kann oder will und mit den in diesem Test geschilderten Einschränkungen leben kann, wird mit Sparrow-Text sicherlich viel Freude haben. Manchmal ist der Spatz in der Hand eben besser als die Taube auf dem Dach. ost/kuw

### Sparrow-Text 2.18

**Datenblatt**
- Vertrieb: GMa-Soft, Bergstr. 18, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 898345
- Preis: DM 89,-

**Bewertung**
+ großer Funktionsumfang
+ Formularmodus
+ gutes Handbuch
+ sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis
– nicht GEM-konform
– nicht Großbildschirm-fähig
– Grafikdruck nur bei 24-Nadlern

# SPARROWTEXT 2.1

Die neue Version der bekannten Textverarbeitung SparrowText ist ab sofort lieferbar.
Folgende neuen Funktionen wurden unter anderem integriert:

- Grafikeinbindung im IMG-, STAD-, und Screenformat für 24-Nadel und Laserdrucker möglich
- völlig überarbeitete Menüverwaltung mit Submenüs zu besseren Übersicht
- flexible Endnotenverwaltung
- schnelles Page-Preview zum Betrachten einer kompletten Druckseite
- "suchen + ersetzen" mit Schriftattributen möglich
- jede Taste kann mit 2 Makros belegt werden
- 32 fest definierbare Absatzformate

SparrowText 2.1 gibt's für 89.– DM
Update von der Version 1.0 69.– DM
(Orignialdiskette der V.1.0 mitschicken)
Versand per Nachnahme zuzüglich Versandkosten

GMA-Soft - Gerd Matthäus
Bergstr. 18 - 6050 Offenbach
Tel. 069/898345 - Fax 069/898421



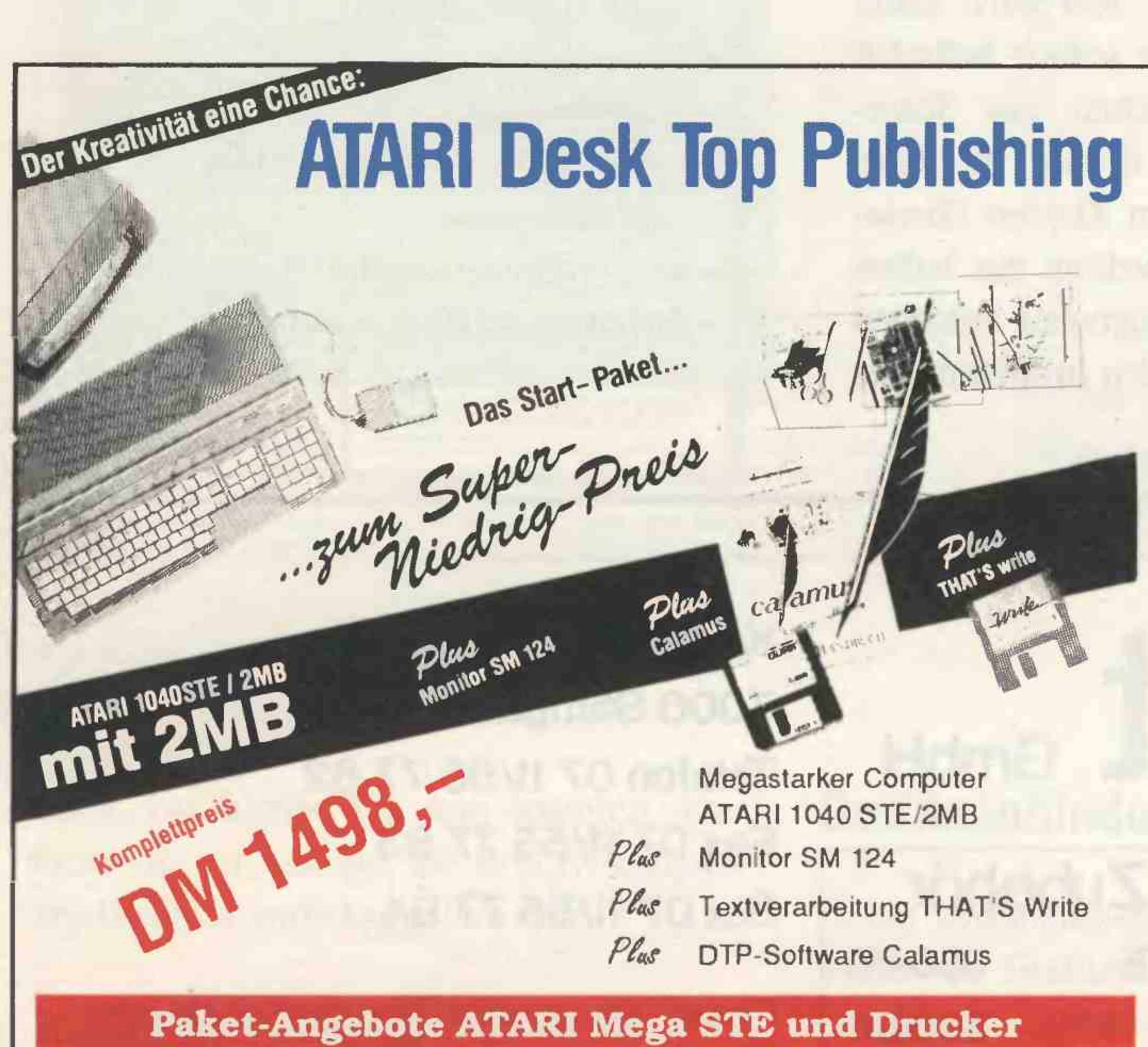

Software Vertrieb
Michael Sträßer
Friedrich-Hegel-Straße 32e
5840 Schwerte
Tel.: 02304/86494

NEU **Einkommen-/ Lohnsteuer '91 Programme für ATARI ST** NEU

Komfortable Eingabemöglichkeiten ermöglichen gutes Arbeiten mit den Programmen. Teilweiser Ausdruck in die Steuererklärung!
DM 89,–
Demo-Disk DM 10,–
Info gg. Porto

Der Kreativität eine Chance:

## ATARI Desk Top Publishing




Megastarker Computer
ATARI 1040 STE/2MB
Plus Monitor SM 124
Plus Textverarbeitung THAT'S Write
Plus DTP-Software Calamus

## ATARI die Nr.1 in den Charts




Kein anderer Computer von ATARI hat an so vielen Top-Hits mitgearbeitet. Weltweit.

Das ATARI-MIDI-Komplett-Paket
ATARI 1040 STE
Plus Monitor SM 124
Plus Keyboard KAWAI MS710
Plus 2 MIDI-Kabel
Plus MIDI-Software „Happy Music"

### Paket-Angebote ATARI Mega STE und Drucker

ATARI Mega STE1, SM 124, 50 MB Festplatte,
24-Nadeldrucker Epson LQ 400 ........Paketpreis DM 2598,–
oder mit Tintenstrahldrucker HP Deskjet 500.....DM 3198,–
Aufpreis für 80 MB Festplatte ..........................DM 668,–
- Paket-Angebote sind auch mit Mega STE2 und 4 lieferbar
- ATARI TT030, 2-8 MB, lieferbar

### ATARI Großbildschirme

SM 194 für ATARI ST, inkl. Grafikkarte ...............DM 2498,–
Proscreen 19" monochrom für ATARI TT...............DM 1998,–

### Festplatten für ATARI ST

Festplatte Megafile 30 ..........................................DM 698,–
Festplatte Megafile 60 ..........................................DM 998,–

### ATARI Mega STE

ATARI Mega STE1 ..........................................DM 1798,–
Speichererweiterung für ATARI STE,
1 MB Simms ..........................................DM 128,–
Festplatte für Mega STE, 50 MB ..........................DM 498,–
Festplatte für Mega STE, 80 MB ..........................DM 1298,–
Coprozessor 68881/16 für ATARI Mega STE .........DM 98,–

### Scanner

EPSON Flachbett Scanner GT-6000,
über 16 Mio. Farben, Zoom, 600 dpi,
GT-SAN 3 (für ATARI ST und TT), Interface,
Software, Handbuch, komplett ..........................DM 4498,–
Handy Scanner,
Grafikpaket für ATARI's Scan-Man 32
+ Repro ST-Junior + Avant Trace ......................DM 589,–

### 24-Nadel-Drucker

Epson LQ 400 ..........................................DM 599,–
Epson LQ 450, h. Auflösung, Papierparkfunktion ..DM 748,–
Star LC 24-200 ..........................................DM 798,–
Panasonic KXP 1123 ..........................................DM 598,–
Panasonic KXP 1124i ..........................................DM 748,–

### Tintenstrahl-Drucker

HP-Desk-Jet 500 ..........................................DM 898,–

Angebot solange Vorrat reicht
Unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

**Bestellcoupon**

Als ATARI DTP-Center führen wir auch alle professionellen Produkte der ATARI-Hardware

Ich bezahle
☐ per Scheck
☐ per Nachnahme
Die Lieferung erfolgt ausschließlich per UPS, zuzüglich DM 16,– Versandkosten pro Karton

**Heim**

**Büro- und Computertechnik**
Heidelberger Landstraße 194 - 6100 Darmstadt 13
Telefon 0 61 51/5 60 57-58 - Fax 0 61 51/5 60 59

## Biete Hardware

**Drucker Schneider DMP 3000** baugleich mit Ritman für DM 200,-. D. Frenzel, Am kl. Rahm 101, 4030 Ratingen, Tel. 02102/843705

Interne und externe 3,5' Floppy abges. Tastatur, def. 1040 ST, Uhrmodul, neue Maus, TOS 1.02 auf 2 Eproms, Kabelsalat, er. 2 MB Speichererw. Gröger, Haubensteigweg 10, 8960 Kempten

Verk. **Tastatur-Interface** (4 Mon. alt) von Hard& Soft inkl. Software für DM 69,- (NP DM 98,-). Andreas Budde, Tel. 04408/6425 (ab 17 Uhr)

**Lynx**-Spielkonsole + 10 Module + Netzteil, **800 XL** + Floppy + 50 Disks + Joystick. **ST-Games:** Elvira, Indy III, Hillsfar, Starglider I+II, Resolution 101, Operation Stealth. Tel. 030/4351378

Atari Portfolio + par. Interface + 64 KB Ramcard + Lederetui NP DM 85,- für nur DM 400,- abzugeben. (Festpreis da kaum gebraucht) Tel. 0208/670588 mehrmals versuchen.

Atari 1040 STF, SM 124 und 9 Nadeldrucker Seikosha SP 1200AI (+ Zubehör) für schlappe DM 969,-. Tel. 02594/1729

PC-Speed DM 150,-; PC-Ditto (Software-Emulator) mit MS-DOS 3.2 nur DM 60,-. Tel. 06621/61738 (ab 16 Uhr)

Einzelblatteinzug für NEC P6 Drucker DM 349,-, neu da nicht gebraucht. Tel. 0561/875823

Atari ST 1 MB, SM 124, externe Floppy 720 KB, eingebaute Grafikkarte OverScan, DM 900,-. Tel. 07071/600165 oder 08856/4573

**Mega STE 4 MB RAM, 48 MB HD** mit SM 124, SC1224, 2. Floppy, viel Originalsoftware, viel Literatur DM 2900,-. Vorbeikommen, ansehen, mitnehmen: Tel. 06122/51379 (Di, Mi, Fr ab 19 Uhr; Sa, So ab 14 Uhr)

**520 ST, 1 MB, TOS 1.4, PC-Speed** + Floppy SF 314 + Profi-PC-Tastatur 100% Kompatibel. Komplett oder einzeln. **Preis: Kein Problem** wir werden uns einig. Tel. 0461/63915 (ab 18 Uhr)

**Tower-Power!** Verkaufe neuwertigen **1040 STF** mit **2. Diskettenlaufwerk** und **Monitor SM 124** im **Tower-Gehäuse**. Preis nach Vereinbarung. Tel. 08702/1413 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Atari 520 STFM mit: Monitor (3 Auflösungen), Drucker LC 10, 2. Laufwerk SF 314, 2 Joysticks, ca. 130 Disketten mit Signum 2 etc... VSTPR DM 1200,- Nur schriftlich an S. Ratings, R. Renner Str. 38, O-8082 Dresden

Verkaufe **Atari 520 STE,** 1MB, TOS 1.4, Maus, **Monitor SC 1224** (Farbe), dazu 'Originalspiel Powermonger', VB DM 1100,-. J. Barthold, Paul-Zobel-Str. 1, O-1156 Berlin, Tel. 3724404

**Mega ST2 + Megafile 30 MB** (TOS 1.2 und 1.4), Ext. 5,25' LW, Bestzust. + viele Software u. Bücher + Extras nur DM 2499,-. **Megafile 30 MB** + Zubehör u. viele Software nur DM 499,-. Almo Tel. + Fax. 02203/38608

Vortex ATonce-Plus 80286-AT-Emulator für Atari ST und Mega ST. Neu und unbenutzt. Tel. 09571/2525 (nach 18 Uhr)

Discovery 2400C NP DM 350,- VB DM 250,-; 6 Monate alt. Tel. 0203/767673

Multisync-Umschalter DM 50,-Monitor SM 124, neuwertig + MultiUtility Mortimer-Plus V2.06 (Original + Handbuch) FP DM 250,-. Tel. 06408/61472

1040 STF, RTS-Tastatur, SM 124, Maus, VB DM 750,-. Tel. 06042/6039 (öfters versuchen)

Monitorumschalter sw/color DM 40,-. Tel. 0531/375355

Atari 1040 STFM , Monitor SM 124, Maus, Joystick, Scart-Kupplung DM 777,-. Toth, Schwartzkopffstr. 3, O-1040 Berlin

Original Mega STE Festplatte (ST157-N1) 48 MB neu für DM 400,- Tel. 07544/501115 (bis 17 Uhr)

Einzelblatteinzug für Drucker NEC P6, neu DM 349,-. Tel. 0561/875823

Atari 520 STM + SF 314 + Maus für VB DM 400,- zu verkaufen. Inklusive 10 Disks. Reyk Grunow, Am Anger 3, O-1424 Leegebruch

**Supercharger**, MS-DOS-Emulator 1 MB, 8087 Coprozessor, ideal für STs mit Garantie DM 550,-. Tel. 06147/3884

**Mega ST 2 (4 MB)** + TOS 1.4 + KAOS 1.4.2 + Hypercache + Overscan + SM 124 + Maus. Easybase (DM 100,-), Neodesk 3.2 (DM 70,-) zusammen für DM 1600,-. Tel. 0711/2260164

Verk. Atari Megafile 30, 1 1/2 jahre alt, wenig gebraucht. Preis DM 500,- VHB. Tel. 04823/7164

Atari 1040 STFM + ATonce + Maus + OverScan + RTS-Federsatz + SM 124 + Multisync VB DM 1250,-. Tel. 0208/433115

**Leergehäuse** Atari TT hellgrau für DM 60,- zu verkaufen. Tel. 08246/396

Lighthouse Tower für 1040 ST komplett für DM 200,-. RTS-Tastatur für 1040 für DM 70,-. Ferner Prg. Daily Mail für DM 80,-. Tel. 0461/41765 (ab 18 Uhr)

800 XL, 2 Laufwerke Typ 810, 1 Cassettenlaufwerk Typ M80 Microline kompl. DM 300,-. Tel. 02454/7481

**Atari 260 ST mit 1 MB**, TOS 1.4 mit Fehlerkorrekturen, Netzteil, Maus, Handbücher, Omikron-Basic, Topzustand, da kaum benutzt für **VB DM 450,-. Speeder 16 MHZ**, ACS 16K, Fastrom, FPU optional, für **VB DM 360,-**. Evtl auch zusammen mit Einbau! Tel. 02405/72307

**Verk.** kompl. anschlußfertiges, externes 3.5'Laufwerk (NEC, 720 KB). **Preis incl. Porto u. Verp. DM 80,-**. L. Sevenich, St.-Barbara-Weg 15, 4173 Kerken, Tel. 02833/3155

**Interface** für **Gabi 9009** (IFD 1). Damit wird Ihre Schreibmaschine zum Schöndrucker. Eventl. auch Verkauf der Gabi 9009. Preis VB. Tel. 02632/492617 oder 42949 (Müller)

Verk. neuwert. **1040 STFM** + diverses! Preis: VHS. T. Fotho, Bismarckstr. 1, 3470 Höxter/Weser 1, Tel. 05271/7549 (18-21 Uhr)

**Atari 1040 ST + SM 124 + SF 354** + HF-Modulator + Software + Star NL 10 zu verkaufen. Martin Boss, Burggrafenstr. 11, 8704 Uffenheim, Tel. 09842/2311 (nach 18 Uhr)

Verkaufe wegen Systemwechsel: 520 ST mit 4 MB, TOS 1.4, 30 MB Festplatte, 2 Laufwerke (720KB/1.44MB) 200-W-Netzteil, alles in ein AT-Gehäuse eingebaut, mit abgesetzter Tastatur und Monitor SM 124. Preis VB DM 2500,-. Tel. 02443/6387 (ab 19 Uhr)

**Matrix C32EG**, 1 MB, 256 Farben, 1280*960, FPU-Sockel, VB DM 1700,-. **AT-Speed C16**, DR-DOS 5.0 VB DM 420,-. Logitech Scanman, 400 dpi, Repro Studio junior VB DM 480,-. Tel. 0209/583736 (nach 18 Uhr)

Mega ST 1 (TOS 1.4) + Megafile 30 + SM 124 + 3,5' LW + 5,25' LW + Busmouse + ATonce (8 MHz) + Soundsampler 'Sam PX2' nur komplett DM 1800,-. Tel. 06701/3421 (Anrufbeantworter) oder R. Kupper, PF 1131, 6555 Sprendlingen

Megafile 30 Festplatte, geräuschreduziert mit Papst-Lüfter, mit Software VB DM 490,-. Tel. 06132/3486

Original Atari Maus (2 mal benutzt, also neuwertig) DM 40,-. Tel. 0511/392876

Atari-Maus (Original) DM 35,-, Atari Einbaulaufwerk (Original) 3,5' (720 KB) aus Mega ST, wenig gebraucht DM 70,-. Tel. 02533/4150

Statt Laptop: Sharp PC 1475 am **Atari ST!** Sharp PC 1475 mit 32 KB u. erw. Betriebssystem, Drukker CP-126, Netzteil, mit Transfile ST plus, viele Programme u. Bücher zus. Tel. 350,-. Tel. 0511/791728

Verkaufe neuw. Atari SM 124 für DM 200,-. Christian Habel, Hubertusstr. 29, 5787 Olsberg, Tel. 0251/868607 (innerhalb Woche) und 02962/2713 (Wochenende)

**Mega ST**, 1 Jahr alt DM 990,-; Festplatte **ProFile 20** mit Garantie DM 500,-. Tel. Berlin-Ost 4371484 (Olaf)

Verk. **Easytizer** von Maxon neuw. + Software DM 190,-; außerdem Lucy ST DM 35,-; Leonardo-ST DM 50,- beide von Data Becker. Tel. 07031/26386

Maxon Juniorprommer ink. Software 3 Mon. alt DM 120,-. Floppycontroller WD1772-0202 DM 25,-. Yamaha Soundchip neu DM 20,-. Speed-Up

16 MHz Dm 50,-. Tel. 06462/5298

**NEC P20**, 24 Nadel Drucker, 7 Schriften, 1a in Ordnung, 4 Mon. alt, DM 700,-FP. Dirk Wickel, Am Lindenrain 2, 5928 Bad Laasphe 2

Verkaufe: **3,5'-Foppy** (Megakl. Knopf) DM 80,-; **Speed Up 16** (c't) **mit CPU** DM 60,-; **TOS 1.0** (6 ROMs) DM 40,-; **TOS 1.2** (2 ROMs) DM 50,-; Buch Fortran 77 DM 30,-; Orig. Leonardo ST DM 40,- **(Suche Cypress)** Tel. 05722/4595

Farb-Monitor Philips CM 8802, Stereoton/Kopfhöreranschluß nur DM 380,- VHB. Tel. 0431/242908

Mega ST 2 (4 MB), TOS 1.4, Hypercache + Grafikkarte + Matrix M110 19' ca. 1/2 Jahr alt für DM 4000,-. Peter Warmke, Laengsleimbach 5, 5090 Leverkusen 1, Tel. 0214/91578

Verk. Atari 1040 STFM + SM 124 + AT-Speed-C16 (16 MHz) + DR-Dos 5.0 preisgünstig bei Karsten Penert, Langfeldstr. 9, Dessau-Alten O-4502

## Biete Software

Turbo C 2.0 (Original), 1 Tag benutzt für DM 140,-. D. Frenzel, Am kl. Rahm 101, 4030 Ratingen, Tel. 02102/843705

Private Aktstudien, gescannt als Degasbild, 11 Bilder auf 3,5' Diskette. DM 20,- incl. Porto an H. Wolny, Varziner Str. 4, 4600 Dortmund 18

**MS-DOS-Emulatorenbesitzer!** Biete erstklassige und getestete MS-DOS PD & Shareware. 10 3,5'Disks für DM 29,-. Dirk Giersch, Eitelstr. 79, O-1130 Berlin

Phoenix-Datenbank Original (1.0) + Update 1.50 mit Registrierung wg. Systemwechsel DM 300,-. Tel. 0421/494438 (nach 18 Uhr)

Originale: Virenschutzpaket (DM 40,-); Datamat ST (DM 45,-); Twelve (DM 45,-) + div. neuere Spiele. Anfragen erbeten an: A. Schumacher, Hainstr. 1, 5912 Hilchenbach 4

**Tempus Word** DM 420,- bei G. Quadflieg, Tel. 06732/62549

**Audio-Manager**: verwaltet Ihre Musiksammlung auf LP, CD, MC, D.A.T. & HiFi-VHS. Sortieren, Suchen, Makros, Etiketten-/Listendruck, Export, etc. Läuft auch unter OverScan und mit Großbildschirmen. Demoversion für DM 5,- in Briefmarken bei: D. Lynen, Donatusstr. 19, 5100 Aachen

Verschleudere wegen Systemauflösung große PD-Sammlung und ST-Zubehör zu Niedrigpreisen. Gratisliste von: Ulf Baumart, Bonhoeffer Str. 4, 4172 Straelen

KAOS 1.4.2. Original mit Handbuch. Norbert Wikkel. Am Lindenrain 2, 5928 Bad Laasphe 2, Tel. 02754/8866

Originalsoft für Atari ST: Stad 1.3+ DM 120,-; Minigolf DM 30,-; 1st Sound DM 20,-; Proyd-Codiersystem DM 60,-. Tel. 08349/625 (ab 17 Uhr)

**Oxyd-Buch** DM 30,-, Hate Space Harrier II, Trauma, Exolon, Foundations Waste, Warp, Switch Blade, Spidertronic je DM 20,-. Starball DM 10,-. Tel. 0211/588503 (ab 18 Uhr)

Orig. **Megamax Modula 2**, neueste Version, mit Handbüchern, für DM 250,- abzugeben. Tel. 06737/9620 (Dirk verlangen)

Neodesk 3+ Climax Orig. + Handbuch; 1st Word Plus 3.15 Orig. + Handbuch; GFA-Basic 3.0 Interpr. + Compiler; GFA-Assembler 1.5 Orig. + Handbuch; KAOS 1.4.2. Orig. + Handbuch. Preis je DM 100,-. Tel. 089/8888564

KAOS 1.4.2. (Original) für DM 60,-. Tel. 06151/145119

Adimens 3.0 (DM 100,-); SDO-Merge (DM 30,-); SDO-Headline (DM 50,-); Fontmaker (DM 25,-); Daily Mail (DM 70,-); Scarabeus (DM 50,-); Easydraw (DM 50,-); 3rd Word (DM 40,-), Flexdisk (DM 40,-). Christian Maurer, Quellenhofstr. 95, 3500 Kassel

Verkaufe ST-Spiele: F-16 Falcon mit Missiondisk für DM 60,-. Außerdem Winterolympiade für DM 20,-. Beide inkl. Porto, gleich anrufen. Tel. 08382/21124 (abends versuchen)

GFA-Basic 2.0 DM 30,-, Datamat ST DM 30,-; Profi Painter DM 30,-. Tel. 0531/375355

Für Atari ST: Original Super Monaco GP, Lemmings, je DM 40,-; Monitorumschaltbox DM 40,-. Tel. 08233/60173

STOS-User!! Biete für Maestro 3 Disks mit Samples. Info gegen Rückporto bei: STOS-Master, Postlagernd, 7520 Bruchsal 1

Verkaufe **Word Perfect V4.1 (deutsch)**, sowie **PC-Speed V1.4** Preis VB. Beide Angebote noch **originalverpackt.** Te. 09349/839 (ab 14 Uhr)

**Neodesk 3** DM 50,-; **GFA-Gup** DM 70,-; **Falcon F-16** + 2 Mission Disks DM 90,-; **Starflight** DM 35,-; **Sinxter** DM 30,-; **Oil Imperium** DM 35,-; **Roter Oktober** DM 30,-; **Diskus 2** DM 85,-. Tel. 06132/3486 (ab 19 Uhr)

ST-Originale: Falcon + Mission-Disk 1, Speedball, Fish, Mom & Me, Midi Maze, Ultimate Golf, je DM 30,-. Wie neu! Ralph Stenze, Fließbachstr. 12, 8520 Erlangen, Tel. 09131/302580

**Wörterbücher ASCII**: Eng/Deut über 60.000 Vok DM 15,-. Deut/Eng über 40.000 Vok DM 15,-. Deut/Fra/Deut je 30.000 Vok DM 15,-. Deut/Spa/Deut je 15.000 Vok DM 10,-. Deut/Ita/Deut je 15.000 Vok DM 10,-. Tel. 030/3228226

**Schulnotenverwaltung** gegen Leerdisk + Rückporto bei Medien Cooperative Oberschwaben, Bachstr. 1, 7901 Staig. PD-Info über 100 Disks (Teach-/Verwaltungsprg. kostenlos) gegen DM 5,-**Verkaufe ST-Originale** wie Player Manager, Rocket Ranger, Grand Monster Slam, Track Suit Manager '90, Rock'n'Roll, Paper Boy u.v.a. Tel. 0621/822962 (Sven)

1st-Word+ 3.15 und Ultimate PCB (Platinenlayout) für DM 60,- / DM 100,- zu verkaufen (Originale) Tel. 08246/396

**Originale: Kings Quest IV DM 50,-**; Starfile DM 50,-; Little Computer People DM 15,-; **Werner mach hin DM 30,-** und vieles andere ab DM 5,-. Michael Buchholz, Birnenstr. 15, O-1210 Seelow, Tel. 8051 (ab 17 Uhr)

**Adimens ST 2.3** (neu), Original, Handbuch und Registrierkarte DM 75,- zzgl. Versand. Tel. 02593/6930 (zw. 20 und 21.30 Uhr)

595 Mixgetränke. Vielseitige Auswahl-Suchfunktionen. Online-Hilfe, Zutatenlexikon. Für ST(E) mit 1 MB mono DM 50,-. Holger Schröder, Am Kesselpfuhl 49a, 1000 Berlin 26, Tel. 030/4115703

1st Word Plus V3.15, Rechtschreibprofi ST und 1st Trenn Originalprogramme, zusammen für DM 130,- zu verkaufen. Tel. 0221/524788

Handbuch LDW-Power Calc V1 DM 40,-, Org-Progr. m. Handbuch: Adimens 3.0 DM 200,-; Tempus Word 1.1 mit extra Fontdisk DM 450,-jew. plus Porto per Nachnahme. Ralph Utz, Glückstr. 3, 8520 Erlangen

Steve 3.3 (Text, Grafik, D-Bank) DM 250,-. Tel. 05341/13463

Atari ST Originalspiele: Sport, Fußball, Action, Simulation, Strategie und Adventure. 55 Stück zwischen DM 10,- und 30,-. Tel. 02053/40761

**Timeworks DTP** DM 180,-; **1st Word+** 2.02 & 1st **Mail+** DM 85,-; **Mastertext** DM 60,-; **ST Grundlehrgang** (& Disk) DM 30,-; **ST Viren Schutzpaket** (DB) DM 50,-; Data **Anti-Viren-Kit** 3.3 DM 75,-; **Harlekin II** DM 120,-. Tel. 030/499699 (ab 15 Uhr)

Verkaufe Originalspiele: Last Ninja 2, Power Drift. Preis VB. Tel. 0202/605565

**Verk. Monkey Island** DM 40,-; **Pirates** DM 35,-. Preise incl. Porto u. Verpackungskosten. Lars Sevenich, St.-Barbara-Weg 15, 4173 Kerken, Tel. 02833/3155

Mortimer 1.16, Multidesk V3.0 je DM 80,-. Suche: Signum-Schriften (Orig.). Gerhard Kreile, Finnmarkring 8, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6781648

Programm des Lebens Astrologie originalverpackt komplett in deutsch DM 50,- plus Versandk. Mihm, Schuchstr. 21, 8000 München 71, Tel. 089/799540 Biete LW SF 354 für DM 50,-; Adimens 2.3 DM 90,- Public-Domain – Null Problemo! In unserer Clubbibliothek sind die kompletten ST + J Disks! Info: CCR, V. Coert, Bornstr. 27, 4300 Essen 1

Originalspiele mit Anleitung: Italia '90 DM 25,-; Manch. United DM 45,-; B. Clough's Fußb.-Manager DM 35,- + Porto. Tel. 09874/1325 (18-21 Uhr)

**Steinberg Twelve Sequencer** orig.verpackt NP DM 99,- VP DM 50,-. Alle **12 ST Plus** Ausgaben im Ordner NP DM 220,- für VP DM 100,-. **ST Deluxe** 3, 4, 5, 7 von 91 je DM 10,-. Marek Lipka, Stuibenweg 1, 8500 Nürnberg 50

Verk. Cyberpaint 2.0 DM 85,-. CAD-3D 2.0 DM 125,-. Tel. 06039/7199

**Verkaufe PD-Sammlung!** Ca. 600 Disks gegen Höchstgebot. Auch Sammlungsweise. Martin Pfisterer, Hinterer Markt 1, 8411 Beratzhausen, Tel. 09493/1228

Atari ST Originalsoftware: F-19 Stealth Fighter DM 50,-; Their finest Hour DM 50,-; Battlehawks 1942 DM 50,-; Multi Term pro V.1.4. DM 100,-; ST Fax II DM 75,-; Einstieg in die DFÜ (Buch mit Terminalprg.) DM 35,-; Printing Press Professional DM 40,-; Private Aktstudien, gescannt als Degasbild, 11 Bilder DM 20,- incl. Porto. H. Wolny. Varzinger Str. 4, 4600 Dortmund

**ST Pascal plus** 1.89 DM 100,-. Tel. 09621/64552

Verkaufe **Script 2.0** (Original) komplett mit Original-Verpackung für DM 210,-. Tel. 08241/2951

Tempus Word V1.10, neu, originalverpackt, verschweißt, für DM 500,- statt DM 650,- zu verkaufen! Umständehalber. Tel. 089/1235301 (Bert)

KAOS 1.4.2 – Betriebsystem-Modifikation, Originaldiskette mit Originalhandbuch + Registrierung für DM 55,-. Tel. 02533/4150

Tempus Word 1.10 + Fontdisk DM 450,-; Easybase DM 130,-; Mortimer Plus DM 90,-; Fastcopy Pro DM 50,-; Simula DM 50,-. Tel. 02324/27960

**Oxyd-Buch** DM 20,-; **Adimens 2.3** DM 40,-; **Samplewizard** + Buch + Reg.Karte DM 50,-; **CCC** -Buch DM 15,-; **3D-Grafik**-Prog.-Buch DM 30,-; Einführung in die Inf. + Aufg. von Rembold DM 60,-. Tel. 030/4562664

Originale: GFA-Assembler V1.3 VB DM 100,-; Stad V1.3+ VB DM 130,-; PC-Ditto MS-DOS Software-Emulator V3.96 VB DM 50,-; Phoenix-Datenbank V1.0 VB DM 350,- u.s. wegen Systemwechsel zu verkaufen. Tel. 09505/1704

ST-Plus Nr. 1-12, TOS 5/90 – 10/91, ST Deluxe 3/91 – 10/91. Ales Originaldisketten mit Begleitdokumente weit unter Neupreis wegen Systemwechsel zu verkaufen. Tel. 09505/1704

**Prism-Paint** Grafik-Animations-Programm. Auflösungsunabhängig, bis 16,7 Mio Farben! für SFr. 180,-. Michael Ryffel, Ritterstr. 18E, CH-3047 Bremgarten

Turbo-C 2.0 orig. eingeschweißt DM 150,-; Leonardo-ST DM 60,-; Sound-Enhancer DM 30,-; Steinberg 12 DM 50,-; Great-Court 1 DM 40,-. Ch. Ludasch, Tel. 06806/84658 (abends) o. 06806/16210 (tagsüber)

**Adimens ST plus 3.0** (registriert) DM 130,-; **Aditalk ST plus 3.0** (noch nicht reg.) DM 150,-; dazu ADI-Literatur (Praxis-Buch für Adimens u. Aditalk gratis); **ST-Base III** (registriert) DM 100,- VHB

Verkaufe meien **PD-Sammlung** der **ST-Computer Serie** (1 bis 460) und die **2000'er Serie** (2001 bis 2270) für **DM 1,50** pro Disk. Tel. 06162/83964

Tausche Originalspiele. Verkaufe Multidesk (DM 30,-); Alpha-Juno-2 Editor von Geerdes. Nur Originale. Tel. 02735/60565

Orig. **1st Word Plus 3.15-Paket** mit Handbuch – außerdem 1st Word Plus-Buch von Markt&Technik (NP DM 59,-) zus. DM 100,-. Thomas Lich-

teneber, Bauernfeindstr. 41, 8500 Nürnberg, Tel. 0911/863953

**Grafiker-Paket**, neu, unbenutzt, volle Garantie für DM 649,-. **Signum 2, Stad 1.3+** sehr günstig. Täglich ab 18 Uhr unter Tel. 0621/492277

**Originalspiele (25) zu Preisen zwischen DM 10,- und DM 30,- abzugeben**, außer **TOKI (DM 50,-)** Liste anfordern! Andreas Grindheber, Udostr. 54, 5500 Trier-Euren. Tel. 0651/85433

**Sierra-Adventures:** King's Quest 1,2,3,4,; Space Quest 2+3; Police Quest 1+2; Larry 1; je **DM 35,-**, alle 1a Zustand; Buch **'Die Space Quest Story'** DM 10,-. Tel. 0671/31462 (Mathias)

**Platine ST & Textomat ST**, 1st Word Plus/1st Mail & The Advanced OCP Art Studio & AtariST-MasterText zus. 5 Prg. Alles Originale mit Handbuch je DM 40,- zus. DM 180,-. Tel. 05922/4668

**HP-9000 formatierte 3,5'-Disk** (LIF) am Atari ST lesen und beschreiben (HP-86 lesen) HP-150 auf Anfrage. Info bei: Dr. Poech, Tel. 0711/297149 (abends)

SciGraph 2.1 (TT-Version) DM 520,-; Script 2.1 DM 240,-; NVDI, Kobold je DM 60,-; SM 124 Autoswitch (Emulator) DM 80,-; Megapaint Plus 4.0 DM 550,-. Tel. 06241/28211

## Suche Hardware

**Suche Atari 520 STM** oder 1040 STFM mit Diskettenlaufwerk preisgünstig zu kaufen. Angebote an: Harald Einicke, Am Oberfeld 6, O-4700 Sangerhausen

Suche dringend Megafile- oder Mega ST-Gehäuse. W. Schöniger, Simonstr. 5, 8510 Fürth, Tel. 0911/770739 (abends)

**Suche:** automat. Einzelblatteinzug für NEC P2200; Treiber für HP-Deskjet 500 u. Signum 2.01 **mit Mehrfachausdruck**; Piccolo (für Signum). Suche auch Uhr für 1040 STE. Tel. 06131/471112 (14-24 Uhr)

Suche def. Computer, Drucker, Monitor, Scanner, etc. alter Marken. **Bitte werfen sie nichts mehr weg!** Senden sie den Schrott an: O. Müler, Töschenwiese 43, 5275 Bergneustadt

Suche Atari ST ab 520, möglichst sehr bilig oder geschenkt, bin A/O. Angebote an: M. Reiß, Heiseloch 3/1, 7990 Friedrichshafen Danke!

Suche Atari 1040 STE, 4 MB, (SC1435), C-lab Notator. Preisangabe. Gängler, W.-Bredel-Str. 06, O-1071 Berlin

Suche Einzelblatteinzug für NEC P6 plus sowie Farboption. Tel. 02103/62068

Suche dringend ein MV-IG Modul für meinen Mega ST. Marko Klingner, Maxim-Gorki-Str. 36, O-2520 Rostock 21

Mega ST mit mind. 3 MB, Harddisk **ohne** Monitor und mit Software und zusätzl. Hardware (Module, Floppy, etc..) zu kaufen gesucht. P. Kaufmann, Postfach, O-8036 Dresden 36

Suche Atari 520 ST/1040 ST mit/ohne Peripheriegeräten. Angebote an H. Wölfel, Düsseldorfer Str. 30, 4005 Meerbusch 1, Tel. 02105/4824

Suche **Laufwerk für Atari 800 XL** mit DOS 2 oder höherer Vers. (Atari 1050, XF551 oder Komp. Typ). Angebote mit Preisangabe an: Michael Christl, O-7010 Leipzig, Eutritzscher Str. 33

Spectre 128 oder GCR gesucht. Tel. 0203/355576 (bis 24 Uhr)

Suche Festplatte für Atari ST, doppels. Floppy, Handy Scanner, ST 520 aufger. auf 1 MB oder mehr und günstige PDs, sowie Druckertreiber für 1st Word – HP Deskjet 500 und nette Würzburger Atarianer. Tel. 0931/24413

*** Dringend! *** Traktoreinheit für Epson IX-800 – neu, gebraucht o. Bezugsadressen an Michaell Keck, Alte Biberacher Str. 10, 7957 Schemmerhofen, Fax: 07356/4201

Suche HF-Modulator für Atari STF. Zahle gut! Tel. 04274/1474

Dringend! Suche Einzelblatteinzug für NEC 2200. Kai Werner, Am Weißen Stein 4, 6349 Sinn-Edingen

Suche möglichst billige Festplatte für 1040 ST. Ralf Himann, Zittauer Str. 25, O-8505 Neukirchen, Tel. 2572

## Suche Software

**GFA-Basic Version 3.0** gesucht! Möglichst komplett mit Handbuch. Tel. 040/5267428 (Anrufbeantworter)

**Achtung! An alle Christen mit einem Atari ST.** Suche christliche Software aller Art (bes. PD)! Angebote bitte an: Wolfgang Roth, Kulmbacher Str. 3, 8641 Marktrodach, Tel. 09261/94461

**GFA-Basic** gesucht. Angebote an H. Schmitt, Wachbacher Str. 5, 6990 Bad Mergentheim (Postkarte)

Suche preiswert **Oxyd-Buch** und **TOS 1.0 auf Diskette**. Tel. 02053/4644

**Suche M.U.L.E.** für Atari ST. Peter Twelchmann, Nordstr. 19, 4300 Essen 14

Backgammon-Spiel für Atari 1040 STF s/w-Monitor gesucht. Jürgen Teufel, Heidenkopferdell 13, 6600 Saarbrücken, Tel. 0681/65113

Programme ür **Jura-Studium**. Knut Volquardsen, Am Blekerhof 5, 2090 Winsen (Luhe)

**Student** sucht OM-Basic-Compil. 3.0 oder GFA-Basic Inter/Comp. 3.0/3.5 preiswert. Angebote bitte an Andreas Seibert, Ackerweg 87, O-4020 Halle/S.

Omikron 3.0 Compiler gesucht. Angebote an Thorsten Hüning, Münster Tel. 0251/717610

Suche Spiele jeglicher Art. Angebote an: Michael Thomalla, Im Huettenbuehl 33, 6900 Heidelberg. Bitte mit Preisangaben.

Suche Megapaint Prof 4.0. Biete Script 2.2 für DM 200,-. Kaos-TOS (Originaldisk) DM 50,-. Bosserhoff, Tel. 0201/591852

Suche PD für Aladin 3.0: Utilities, DFÜ. Kurze Postkarte an: Peter Tilmann, Trümmlestr. 8, 7000 Stuttgart 70

**Yamaha SY22 Software Editor**-Manager DM 60,-. Driessen, Jupiterstr. 76 6161XH Geleen, Holland

**Achtung!** Ich suche **günstige** und gute PD-Prg (STE/sw). Besonders **Musikprg.** und Spiele, aber auch alle anderen. Listen an: Metin Eder, Ludwigstr. 14, 3200 Hildesheim

## Tausch

Tausche Löwe BBT940T gegen Vortex ATonce plus oder Spectre 6CR (neueste Version). Angebote nur schriftlich an Christian Kolster, Muhlenberg 29, 2352 Brügge

Suche Tauschpartner für PD-Programme (von allem Spiele) und PD-Signum-Fonts bzw. That's Write-Fonts. Schickt Eure Listen an: A. Schumacher, Hainstr. 1, 5912 Hilchenbach 4

Tausche **Signumfonts** für 9- und 24-Nadeldrucker (ca. 230 bzw. 190 Stk. **12 Disketen) gegen Oxyd-Buch** Tel. 02053/4644

PD zu Neodesk 3.0 im Tausch g. andere PD gesucht. Suche auch PAC-Bilder. Ernst Eisenhut, Bergstr. 29, 8702 Leinach

Tausche **MIDI PD** Disketten und Sequenzer-Songs. Format: TW-4 und Midifile. Te. 0234/294855 (Peter)

T.M.D.E. are stilllooking for new Demo-Contacts all over the world to swap Demos for ST/STE. Write to: T.M.D.E. c/o D. Zajonc, Hochvogelweg 22, D-8969 Probstried

Ich suche einen Tauschpartner für PD (V, P, S, J). Ich habe 90 Disketten zum Tauschen. **Bin 100% zuverlässig!** Infos bei: Jochen Siers, Heim Güteboh, 7766 Gaienhofen

Tausche MultiGEM (Original) gegen Revolver. Günter Ilgen, Tel. 069/618946

5. ostwesf. PD-Großtauschtage/Copyfete im Ge-

schwister-Scholl-Haus, 4950 Minden, In den Bärenkämpen 52. Sa. 16.11 v. 15-18 Uhr / So. 17.11 v. 10-15 Uhr. Eintritt frei! Info: CCM e.V. Tel. 0571/75377

Originalspiele zum Tausch. Keine Raubkopien, kein PD. Tel. 02735/60565

Tausche Calamus-Fonts. Wolfgang Müler, Kronacher Str. 6, 8620 Lichtenfels, Tel. 09571/2525

Suche Tauschpartner für Demos. Zuschriften, Anschriften, Anzeigen, Drohungen an: Andreas Wolff, Wilhelm-Wever-Str. 2, 6430 Bad Hersfeld

Tausche **Powerpack** für ST (NP DM 99,- 20 Spiele) gegen ein Spiel o. Spielpack. Angebote an: Maik Gotzmann, Sportwall 1, Barth 0-2380 (Nur Originale)

## Kontakte

Suche Kontakt zu ST-User in bzw. um **Erkner**. Tel. Erkner 4325 (Daniel verlangen)

Wer sucht eiene leistungstarken Club, der alle Bereiche für Atari führt? Info gegen ein Rückporto von DM 1,- beim 1. Atari Club Colonia e.V., Alzeyer Str. 33, 5000 Köln 60

Computerclub **Schweinfurt:** Ataritreff jeden Montag um 20.00 Uhr im alten Stadtbahnhof. Gäste willkommen. Info Udo Schleyer, Tel. 09721/88552

**Maus Bonn**: Die **Mailbox** für PD-Sammler und Kommunikations-Interessierte. 24h Online Tel. 0228/213230

**Z88/Linx PC**: Wer hat Erfahrung mit dem Anschluß dieses Laptop an den (Mega) ST? Suche ferner Club od. PD-Tauschpartner im Raum Bonn. Bitte melden bei: Christian Weyer, tel. 0228/635084

***** STraight Up-Atari Club ***** Wir suchen Mitglieder! Info gegen DM 1,-. Timo Krämer. Kelterstr. 11, 7319 Dettlingen/Teck. **Es lohnt sich!**

**Versicherung-Branchenlösung** auf ST ges. Angebote Kfz, LV, etc. Typklassen als Datei (ASCII) Tel. 07541/71407

Suche ST-PD Tauschpartner in Düsseldorf oder im Raum!! Außerdem verkaufe Messegewinn: Mortimer VB DM 70,- oder Tausche! Thorsten Fön, Tel. 0211/419816

**Computerclub-The Cleveland Bit Riders** sucht noch Mitglieder und PD-Tauschpartner, Info bei The Cleveland Bit Riders c/o Wilhelm van Beek, Schnelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau

TeX und HP Laserjet 2. Problem beim Drucken! Wer kann helfen? Carsten Bredanger, Tel. 0203/704393

Atari Anwender Verbund Treffen. Wir halten wöchentlich ab Okt. Anwendertreffen in 7920 Heidenheim (Raum Ulm-Ostalb) ab. Atari Anwender werden durch uns um viele Erfahrungen reicher. Tel. 07321/66586

Grafik Total! Möchten sie sich selbst und mehr auf dem Atari bewundern digitalisiert in STAD u. Degas. Info bei frankiertem Umschlag an: P. Caye, Postfach 175, 6683 Elversberg

**Yamaha PSS-User** sucht Kontakte zu MIDI-Freund zwecks Songtausch. Biete weiters PD-Disks, Demos aus aller Welt zum Tausch an. Listen auf Diskette und Tauschangebote an: Blacky, Postfach 61, A-9026 Klagenfurt

## Verschiedenes

Wegen Systemwechsel Bücher und Software günstig abzugeben z.B. Scheibenkleister, Das große Mega ST Buch, Atari Softwareführer, DFÜ-Buch, Omikron Buch, Calamus Buch, Harlekin II, MultiGEM etc. Tel. 0561/875823

Fernkurs 'Einführung in die Kommerzielle EDV'. Info: Klaus Speicher, Tutzinger Str. 9, 8000 München 70

TOS 1.04 original in 2 ROMs DM 60,-, ST-Computer u. ST-Magazin 11/87 – 4/91 je DM 45,-; GFA-Basic 3.0 DM 50,-; GFA-Basic 2.0 Entwicklungspaket DM 25,-; TKC-Haushalt DM 30,-. Tel. 0209/75741

Aus Systemauflösung noch einige ST-Chips, Netzteil, Tastatur, Gehäuse, Einbau-Floppy. Meist nur einmal! Tel. 0711/8893391 (ab 19 Uhr Bernd)

Verk. Atari STE + SM 124 + SC 1435 + CAD 3D + Cyberscult + Showtime Pro + Fast-Filemover + div. ST-Literatur u. Software (PD), GFA-Basic 3.5 (Comp. und Interpr.) Tel. 04152/70999 (ab 18.30)

Biete zum Progr. **TOP-SPS V1.3** (s. Sonderdisk) ein 65-seitiges Handbuch mit vielen Beispielen zu Laden, Speicher, Zeit, Zähleroperationen DM 15,- Tel. 04182/21650 (am Wochenede)

Suche defekten 1040 ST. Angebote an A. Krausa, Reissmannstr. 31, 0-6060 Zella-Mehlis

Signum-Buch DM 30,-; Mega-ST-Buch DM 30,-; Adimens-Buch DM 30,-; 1st-Word-Plus-Buch DM 40,-. Te. 0531/375355

Floppy SF 354 (mit NT und alles Zubehör) DM 150,-. Orig. Steinberg Synthy-Editoren, eingeschweißt Preis VHB. Roland Racksampler m. Disketten DM 1000,-. Kawai K1 DM 1000,-. Tel. 05224/3715 (abends)

**Suche Buch** Data Becker – **Atari ST Intern Band 1** zahle NP bei gutem Erhalt. Dirk Schwarting, Kirchenstr. 13, 2880 Brake, Tel. 04401/2125

Hilfe! Wer druckt mir **TeX-Dokumente** auf Laserdrucker oder Satzbelichter aus? Tel. 0671/31462 (Mathias)

Löse meine Zeitschrifensammlung auf und verkaufe: ASM, Comp. Live, Atari Amiga und PC-Zeitschriften (ca. 150) Preis nur DM 3,-/Heft. Anfragen bitte mit Rückporto an Ralf Jagow, Asternweg 5, 4792 Lippspringe

Verkaufe wegen Systemwechsel komplette **Nintendo Spiekonsole** mit Spiel **Super Mario Bros**. Erst **2 Monate alt.** Preis nach Vereinbarung.

Suche noch immer Geographische Materialien als Atari-Dokument, Referate, Karten, Adressen. Bitte melden bei: Rosenbrook, TE. 040/279750, PF 602226 in 2000 Hamburg 60. Gruss an Voleys

1st-Procedure: Die Library für alle, die mit OMI-Basic auf ST arbeiten! Info DM 4,- für 3,5'Disk/Handbuch bei A. Leung, St.-Ulrichstr. 2, 8064 Altomünster

Verkaufe **MT32** (Roland) 9-Spur MIDI Sound-Modul zus. **Tentrax** Editor u. Sequ. Progr. **Steinberg Twelve** VB DM 500,-. J. Baum, R. Breitsch. Str. 13, 0-8300 Pirna, Te. 73685

Scan-Service! Vorlagen bis DIN A4, sw/Farbe, auch Texterkennung. Software: Retouche, Diskus DM 140,- u.a. div. Bücher und Zeitschriften für ST. Tel. 04551/91362 (ab 19 Uhr)

## Gewerblich

PD-Soft vom CSR. KATDISK GRATIS! STE-Pack NUR DM 15,-. Tel.: 0511/445642 CSR. PF 910928. W-3000 Hannover 91

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

## Inserentenverzeichnis


| Inserent | Seite | Inserent | Seite |
|---|---|---|---|
| Ackermann | 113 | Meyer & Jacob | 59 |
| APi Soft | 85 | Oberland-Soft | 117 |
| Artifex | 29 | Ohst | 11 |
| AS Datentechnik | 52 | Olli's PD Versand | 129 |
| Atari | 13 | Olufs | 91 |
| Begemann & Niemeyer | 19 | Omikron | 132 |
| Bittner | 113 | PDS | 124 |
| Caltec | 47 | PD-Express | 127 |
| Carstensen&Borchart | 88 | PD-Szene | 115 |
| CCD | 131 | Plückhahn | 52 |
| Chemo-Soft | 52 | Print Technik | 51 |
| Chess Base | 126 | Provocon | 19 |
| Ciechowski | 97 | Public Domain | 113 |
| Com-Putt | 93 | Rees & Gabler | 116 |
| Computec | 25 | Regenbrecht | 93 |
| Data Becker | 9 | Richter DTP | 87 |
| Delta Labs | 88 | Saß | 27 |
| Digital Data Deicke | 2 | Seidel | 15, 51 |
| Dongleware Verlag | 103 | Sender | 17 |
| EDV Horn | 129 | Shift | 53 |
| EDV Komplett | 123 | Sirius | 51 |
| EU-Soft | 91 | Skowronek | 117 |
| Foxware | 45 | ST Profi Partner | 91 |
| Galactic | 99 | Sträßer | 124 |
| GMa-Soft | 124 | Soft-World | 116 |
| Heier | 53 | Softhansa | 53 |
| Heim | 67, 68, 76, 101, 108, 124, 125, 128 | Trade iT | 49 |
| | | Tritek | 19 |
| Idee Soft | 119 | TUM | 80, 81 |
| Juco | 46 | Wandrer | 103 |
| Koch | 93 | Wave | 7 |
| Kohler | 40, 41 | WBW | 55 |
| Markert | 85 | Wohlfahrtsstätter | 11 |

# IM NÄCHSTEN HEFT

## WORDFLAIR II

Das aus Amerika stammende Programm Wordflair II ist jetzt auch in einer deutschen Version von 3K Computerbild erhältlich und wird mit FSMGDOS ausgeliefert. Ein Test in der nächsten Ausgabe beleuchtet die typischen Einsatzgebiete dieses integrierten Paketes.

## OCR-SOFTWARE

Hinter dem Begriff OCR (Optical Characters Recognicion) verbirgt sich die Fähigkeit des Computers, gedruckte Texte wieder in ASCII-Dateien zu wandeln. Außer einem Scanner benötigen Sie nur noch die passende Software, die wir Ihnen in der nächsten Ausgabe vorstellen.

## PLATINEN-LAYOUT

Das computer-unterstützte Entwickeln von Platinen-Layouts ist ein weiteres Gebiet, auf dem sich der Atari ST/TT mittlerweile etabliert hat. Eine komplette Marktübersicht finden Sie in Heft 1/92.

## SIGNUM III

Mehr als 20.000 Mal wurde Signum weltweit verkauft. Auch der Nachfolger verspricht, wieder ein Renner zu werden. Einen ersten Blick auf Signum III werfen wir in der nächsten Ausgabe.

## VIRTUELLER SPEICHER

OutSide und VRAM – zwei Programme, die auf dem Atari TT eine virtuelle Speicherverwaltung realisieren. Über Komfort, Stabilität und Kompatibilität der beiden Utilities berichten wir im nächsten Heft.

## GRUNDLAGEN

Neben der Fortsetzung der Kurse zu K-Spread, TeX und Phoenix finden Sie im nächsten Heft natürlich auch den zweiten Teil unseres Workshops zur Elektronischen Bildverarbeitung.



**Das nächste Atari Journal erscheint am 13. Dezember 1991**

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

## DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

## GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb eine Liste aller Programme nicht jeden Monat im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5″ Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



**Versandanschrift**

**Heim Verlag**
**PD-Versand**
**Heidelberger Landstr. 194**
**6100 Darmstadt 13**



**Per Telefon**

**Heim Verlag**
**PD-Versand**
**Tel. (06151) 5 60 57**
**Fax: (06151) 5 60 59**

# IMPRESSUM


**Atari Journal**
Die Fachzeitschrift für ST und TT

**Chefredakteur**
Christian Strasheim (cs)

**Redaktion**
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)

**Autoren dieser Ausgabe**
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Laurenz Prüßner (lp)
Carsten Borgmeier (cbo)
Lars-Iver Kruse (lk)
Ernst Payerl (ep)
Christoph Kluss (ck)
Eric Böhnisch (eb)
Hans-Jürgen Richstein (hr)
Günter Odebrecht (go)
Ralf Rudolph (rr)
Manfred Müller-Spåth (mms)
Raimer Theil (rt)

**Auslandskontakte**
Michael Schütz (mts)

**Redaktionsanschrift**
Atari Journal
Holbeinstraße 60
6000 Frankfurt am Main 70

**Verlag**
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel.: 06151 / 56057-8
Fax: 06151 / 56059

**Verlagsleitung & Herausgeber**
Hans Jörg Heim

**Anzeigenleitung**
Heide Schultheis

**Anzeigenbetreuung**
Erika Freidel

**Titelbild**
Götz Ulmer

**Titel-Gestaltung**
da vinci design, Aachen

**Grafiken**
Volkmar Hoppe / Atelier Küçük-v. Gruenewaldt

**Belichtung**
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

**Produktion**
Babette Kissner

**Druck**
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

**Erscheinungsweise**
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,- Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)